KONAMI®

SNSP-ABMP-EUR

INSTRUCTION BOOKLET

TM

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

GUARANTEE

Konami guarantees that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault within 90 days from purchase, Konami undertakes to replace or repair it.

In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Don't forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse,tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD,
UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

For any further information on this or other Konami Game Paks call the Konami Hotline on 0891 775741

Contents

Contents/About the Game 4
Starting Up 5
Basic Controls 6
Main Race 8
Battle Race 10
Practice 11
VS Race 12
About the Courses 13
About the Players 14

They're supercool and they come from Mars - the Biker Mice are here! Their planet was invaded by the evil alien Limburger, who has now set his sights on Earth. Hit the road on a hotted-up motorbike to crush Limburger and beat all others to the finish line!

About the Game

In this game you can select any one of six characters. Choose from Throttle, Modo, Vinnie (the three Biker Mice), Limburger, or his sidekicks Grease Pit or Dr Karbunkle. Watch out - this isn't a normal race! Traps lie in wait for you along the way, and other players will try to attack you. You can also lay a variety of traps yourself.

There are four different races you can try:

- **Main Race:** The main race of the game, for one or two players.
- **Battle Race:** Win by taking out all enemies, or by crossing the finish line first. For one or two players.
- **Practice:** Practice your racing. For one player only.
- **VS Race:** Take on a friend. For two players only.

The way you play is different for each type of race.

SNICKERS is a registered trademark. © Mars incorporated 1994.

Starting Up

Insert the Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System, and turn the power ON. Press the Start button to bring up the Title screen.

At the Select screen

+ Control Pad, Select button: Make selections
Start button, B button: Set selections
X button, Y button: Cancel (sometimes this function cannot be used)

Title screen

Use the + Control Pad or the Select button to choose a mode, and press the Start button to move to the next screen.

- **1 PLAYER** - Game Select
- **2 PLAYERS** - Difficulty screen
- **PASSWORD** - Password screen
- **OPTION** - Option screen

Game Select screen, Difficulty screen

Select the game you want to play and the difficulty level. The Player Select screen will then appear.

Player Select screen

Choose your character. The game will then begin. If two people are playing, you can't both select the same character. See "The Players" section for details on each character.

Password screen

If you use a password, you can pick up from where you left off in the Main Race. Passwords come up on screen at the end of the game and at the end of each round.

Select 1P or 2P. Move the cursor to the input point using the + Control Pad, and use the A or B button to input the letter When all the characters have been inputted, move the cursor to "OK" and press the Start button or the B button to start the game.

You can also input the password for a second character at the same time, if you want to play a VS game. However, you can't do so if the other character finished in a different round or at a different difficulty level, or if both characters are the same.

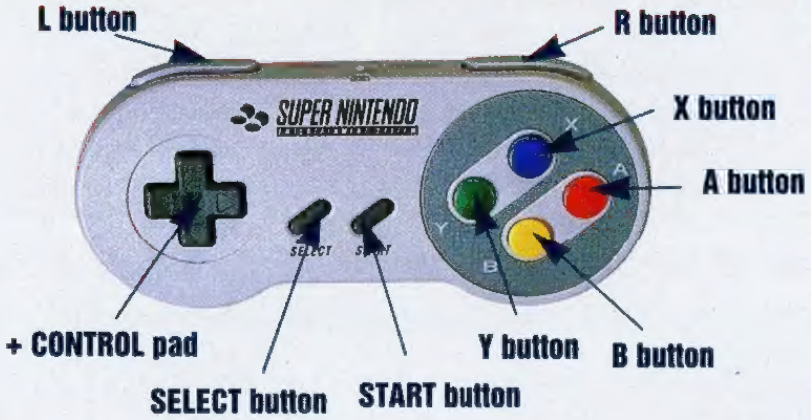
Option screen

You can change the game parameters from this screen. Use the + Control Pad to set the following items.

AUTO ACCEL.: Lets you rev up your bike. Keep the B button held down for one or two seconds to rev, and press it quickly to take off.
SOUND MODE: Choose stereo or mono sound.
SOUND TEST: Listen to the game sounds using the A, B, X, or Y buttons.
ENGINE POWER: Adjust the bike speed in VS Race.
EXIT: Return to the Title screen. You can also press the Start button to return to the Title screen.

Basic Controls

Basic functions of the controller during game play



X button: Brake
A button: Use items
B button: Accelerate
Y button: Attack
Start button: Start game/ Pause
Select button: Not used

+ Control Pad: Move your character (turn steering wheel)
L/R buttons: Side-swipe to left/right (some characters cannot do this move)

Controller functions at the Select screen

+ Control Pad, Select button: Make selections
Start button, B button: Set selections
X button, Y button: Cancel (sometimes this function cannot be used)

Basic moves during game play

Accelerating (B button)
Hold down the B button to accelerate. If you keep it held down your speed will level off once you've reached top speed .

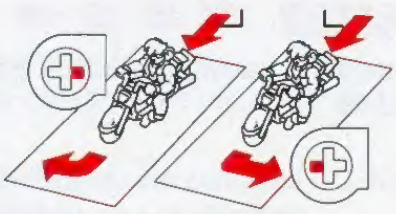
- **Dashing:** Hit the B button repeatedly to dash. You can only dash for a short distance. Dashing is particularily useful when starting off and when going over jumps.

Directional moves (+ Control Pad ←→)

Use the + Control Pad to do directional moves. Press it left to turn left, and right to turn right.

- **Jumps:** You can make your character lean backwards and forwards during jumps. Press the + Control Pad down to bring the front of the bike up in a wheelie position and increase the jump distance. Press the + Control Pad up to bring the front of the bike down and shorten the jump distance.

Direction of movement



Side-swiping (L, R buttons)
You can slide left and right to side-swipe other bikes while staying in an upright position on your bike. Press the L button to side-swipe to the left, and the R button to side-swipe to the right.

* Modo, Limburger, and Dr Karbunkle cannot side-swipe.

Leaning
To lean left, press the + Control Pad left and the R (L) button at the same time.
To lean right, press the + Control Pad right and the R (L) button at the same time.

*For Limburger, first press the R (L) button twice rapidly, and then press the + Control Pad left or right.

Wheelie (B button and + Control Pad ↓)
You'll come across rough patches and obstacles on the course that'll slow you down if you travel over them. Keep your speed up by doing a wheelie over them.

Limbuger and Dr Karbunkle can't do wheelies. Limburger will lean backwards if you press the + Control Pad down.

You can also use this command to protect yourself from injury from bombs left on the ground.

Using Items (A button)
This command is only effective if you've got items to use.

Attacking (Y button)
Each character attacks in a different way.

*When controlling Vinnie, press the Y button once to make him jump up into the air, then press it again while he's still airborne to make him attack.

Laying Bombs (+ Control Pad ↓ + Y button)
You can lay bombs on the ground as a trap for characters coming up from behind.

Going Over Jumps
The distance you jump varies depending on the size of the jump and the speed you're traveling at when you go over it.

Braking (X button)

Braking Dash (X button + B button, then release X button)
To do a braking dash, hold down the brake (X button) and accelerate (B button). Release the brake to dash off at high speed.

Retire
Stop racing. You can select this after pressing the Start button to pause.

Hint for Jumping

To land your bike without losing time, press the + Control Pad up/down to keep it horizontal with the ground.

Main Race

One or two players can compete in the Main Race.

You must make five laps of each course to complete it. There are five courses in the race, each over different terrain. You have to complete all five courses to win each round.

The number of rounds in the race depends on the difficulty level. There are three rounds in the Easy level, five in the Normal level, and six in the Hard level. The courses themselves get harder as you progress through the rounds of the race.

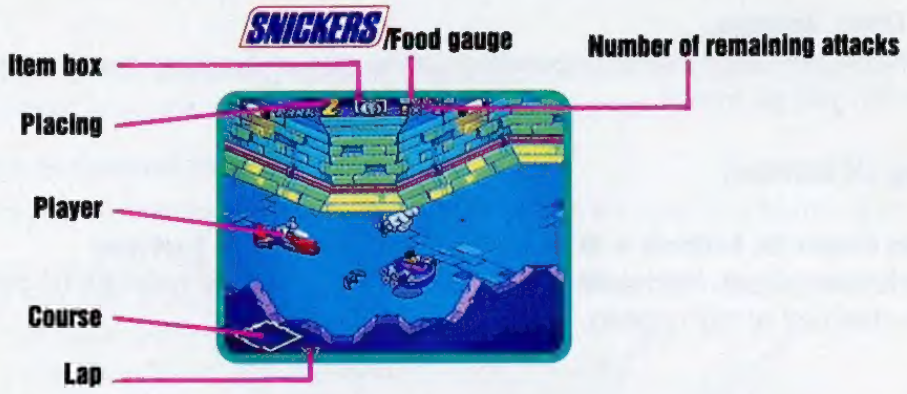
You receive points for each race corresponding to where you are placed in the race. The riders placed first, second, and third at the end of each round move on to the next round. As well as points, you can also win victory money at the end of each race depending on where you're placed.

Your placing at the end of each race affects your start position in the next race.

Each character has a food gauge. The gauge represents the amount of SNICKERS bars you have bought. Every time you are hit by an attack or fall into a trap your food gauge will decrease. When the gauge reaches zero your character's hunger level will be so high that he will be unable to control his vehicle. When this happens he will explode. After exploding, he will revive again, but will have lost valuable time.

Attacking: Each character attacks in a different way. At the start of a race, the number of available attacks is zero, but after completing one lap attacks are counted and become available for use. The number of attacks is initially set at three, but if the player buys more at the Shop s/he can increase this to up to eight attacks per lap.

If you attack an opponent and make him explode, you'll receive bonus money in addition to the normal race money.



If you are placed fourth or lower at the end of a round, the Continue screen will appear. Press the Start button or the B button before the countdown reaches zero and you'll be able to continue the game from the start of the round you were just playing. You'll still have the same amount of money and equipment that you had before, but you'll lose all your points. If the countdown reaches zero, the game will end, and the Password screen will come up. Passwords come up on screen at the end of each round.

Items

Each time you complete a lap you'll be able to get an item. The type of item is chosen at random. All of them will help you in your efforts to win the race. However, should you collect the special Snickers item your character will no longer be in any danger of a hunger attack so he will be invincible for a short period of time.

Earthquake

Time stopper

Dash

SNICKERS

Bonus

Power Ups

You can use your race money to power up by buying equipment for your bike at the Shop. Choose SHOP at the Preparation screen to go to the Shop screen.

You keep the equipment you buy when you move to the next course or the next round. If you input a password when you stop playing, your equipment will still be there when you resume play again.

There are four different types of equipment you can buy. Each one has five levels of effectiveness.

Engine
Increases your top speed and your acceleration power.

Tire
Makes your tires grip the road more effectively.

Shot
Increases the number of attacks you have.

SNICKERS/Food
The races you'll be competing in are so intense that the slightest distraction, especially hunger, can destroy your chances of winning. So, the Biker Mice will need to use their hard earned cash to buy as many SNICKERS bars as possible to fight off hunger attacks. In the future SNICKERS bars have become highly valued for their ability to ward off hunger which is why they are so valuable in the game.

Battle Race

One or two players can play in Battle Race. Your aim is to destroy the other characters and stay alive until the end of the race to cross the finish line. You have to clear all the set courses.

The courses are the same as in the Main Race, but if you are destroyed you won't be able to recover and complete that course.

The way you attack is the same as in the Main Race, but you have the full number of attacks right from the beginning of the race. You can get bonus money by injuring enemies and blowing them up.

The player left alive at the end of the race is placed first, the player destroyed last is placed second, and so on. If more than one player is left alive at the end to cross the finish line, the player who crosses the finish line first is placed first, the player who crosses second is placed second, and so on.

If you are placed first, second or third at the end of a race, you'll move on to the next race. If you're placed fourth or lower you're out of the race, and the Continue screen will come up. Press the Start button or the B button before the countdown reaches zero and you'll be able to continue the game from the start of the race you were just playing. If the countdown reaches zero, the game will end, and you'll return to the Title screen.

You can buy equipment (except extra Shots) from the Shop in the same way as in the Main Race.

Victory Tips

Use these tips to get out in front!

1. Master the art of leaning to take corners effectively!
2. Hit the acceleration button (B button) repeatedly to dash when going over jumps!
3. Use attacks and items to your best advantage!

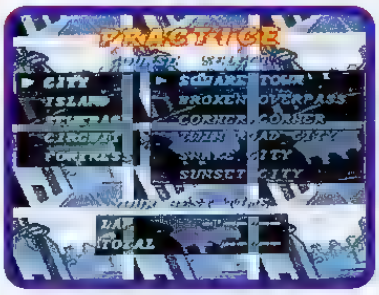
When you've got used to the courses, take on a friend! Pitting your wits against a worthy rival is the best way to hone your skills and become a No. 1 racer!

Practice

In this mode (for one player only) you choose one of the courses in the Main Race and practice your driving skills.

Course Select screen

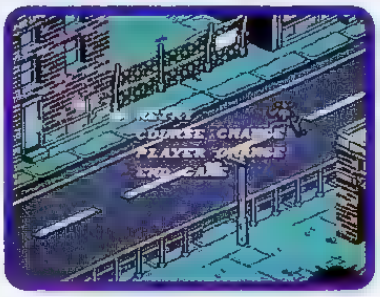
You choose your course at this screen, and then the game begins.



Only one player can play in this mode. There are no opponents, and no items or attacks for you to use. The time it took for you to complete the course is displayed when you've finished all five laps of the course and crossed the finish line.

Your best time for each course in Practice mode will also be displayed. Time records are kept in memory until you turn your Super Nintendo Entertainment System off.

When you've completed one course, the Practice Select screen will appear. You can select from the following items:



RETRY: Practice the same course again.

COURSE CHANGE: Return to the Course Select screen to select a different course to practice.

PLAYER CHANGE: Go to the Player Select screen to choose a different character and continue playing.

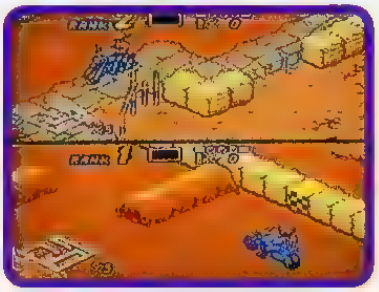
END GAME: Return to the Title screen.

VS Race

In this mode (for two players only) you choose one of the courses in the Main Race and compete against a friend.

Course Select screen

You choose your course at this screen, and then the game begins.



VS Race is basically the same as the Main Race. You choose a course, and the person who completes the five laps and crosses the finish line first is the winner.

There are no items.

The 1P bike races in the top half of the game screen, and the 2P bike races in the bottom half.

When you've completed one course, the VS Race Select screen will appear. You can select from the following items:

RETRY: Race the same course again.
COURSE CHANGE: Return to the Course Select screen to select a different course to race.
PLAYER CHANGE: Go to the Player Select screen to choose a different character and continue playing.
END GAME: Return to the Title screen.

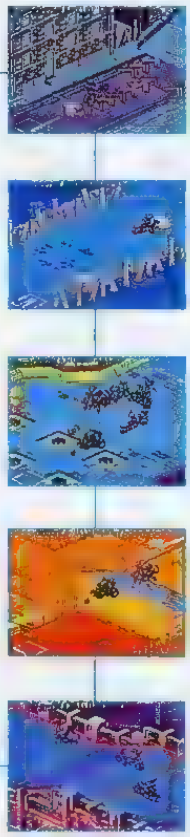
This is displayed in the loser's section of the screen.

* You can change player speed at the Option screen.

About the Courses

There are thirty courses in total in the Main Race, set in a variety of different locations and terrain for action-packed, exciting racing.

There are five main types of course:



① **CITY:** Race through urban landscapes of freeways and city buildings.

② **ISLAND:** Speed along from island to island in tropical settings.

③ **SEWERAGE:** Experience the thrills of racing in gloomy underground tunnels full of traps.

④ **CIRCUIT:** Action-packed courses set in a stadium.

⑤ **FORTRESS:** Fight through the final race in the round, along courses set in a heavily guarded iron fortress.

You must complete five laps of each course to clear a round. There are three rounds in the Easy level, five in the Normal level, and six in the Hard level.

About the Players

Bike Characteristics

Each character has a different kind of bike. Each bike has different speed, acceleration, and grip characteristics.

Speed ➜ How high a speed the bike can reach.
Acceleration ➜ How long it takes for the bike to hit top speed after you've pressed the accelerator.
Grip ➜ How the bike handles corners.

These are the strengths and weaknesses of each bike:

	Speed	Accelleration	Grip
Throttle	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶▶
Modo	▶▶▶▶	▶▶	▶▶▶
Vinnie	▶	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶
Limburger	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶	▶
Grease Pit	▶▶▶▶▶▶	▶	▶▶
Dr. Karbunkle	▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶▶

Attacking

Each character's bike can do a different kind of attack.

Throttle : Tornado Shot — Flings enemies up into the air.

Modo : Bionic Crash — A deadly tackle that severely injures enemies.

Vinnie : Shooting Star — Propels the bike up into the air and sends it zooming down at top speed to attack.

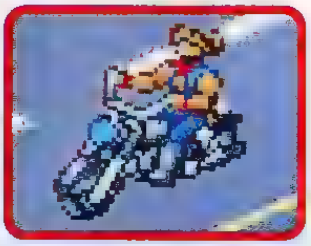
Limburger : Plutarkian Beam — Freezes enemies with a lightning bolt.

Grease Pit : Grease Gun — Sprays enemies with grease and melts them.

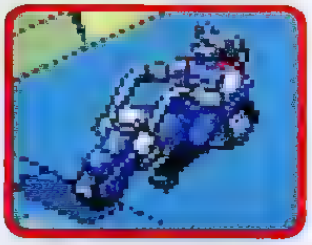
Dr Karbunkle : Mutation Beam — Transforms enemies into "Fred the Mutant" for a fixed period of time.

Characters and Bikes

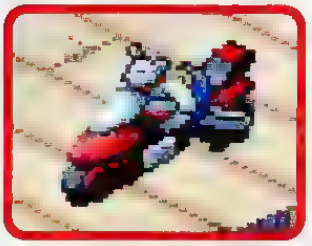
Throttle
The cool and self-possessed leader of the Biker Mice. His bike is stable and takes corners well.



Modo
A Biker Mouse with incredible power. He drives a hard race, jumping in the air to execute sharp turns, and harrassing enemies with powerful attacks.



Vinnie
A quick-witted and agile Biker Mouse. He has a flashy, technically-skilled racing style that features jump attacks and corner skids.



Limburger
The boss of the bad guys. He races in his flying saucer, attacking in all directions without mercy.

Grease Pit
His bike is the fastest of all, but doesn't take corners well. His favorite technique is to spray grease all over people who try to overtake him with his Grease Gun.

Dr Karbunkle
He rides an insect-shaped bike with tentacles that he designed himself. An evil scientist who delights in turning people into mutants with his Mutation Beam.

Inhalt

Inhalt/Beschreibung des Spiels 16
Spielvorbereitung 17
Grundfunktionen der Bedienelemente 18
Hauptrennen 20
Kampfrennen 22
Training 23
Wettkampf 24
Beschreibung der Rennstrecken 25
Charakteristiken der Spielfiguren 26

Sie sind supercool und sie kommen vom Mars - die "Biker Mice" (Mäuse, die Motorradrennen fahren) sind da! Ihr Planet wurde von dem bösen Außerirdischen Limburger erobert, der es nun auf die Erde abgesehen hat. Schwing Dich in den Sattel Deines frisierten Motorrades, und mach Dich auf die Socken, um Limburger zu beseitigen und alle anderen zu besiegen, ehe Du die Ziellinie erreichst!

Beschreibung des Spiels

In diesem Spiel kannst Du Deine Wahl zwischen sechs Spielfiguren treffen. Wähle zwischen Throttle, Modo, Vinni (die drei Biker-Mäuse), Limburger oder seinen Helfershelfern Grease Pit oder Dr. Karbunkle. Aber paß auf — dies ist kein normales Rennen! Auf Deinem Weg erwarten Dich jede Menge Fallen, und die anderen Mitspieler werden versuchen, Dich anzugreifen. Du kannst selbst auch verschiedene Fallen auslegen.

Es gibt vier verschiedene Rennarten, wo Du Deine Fähigkeiten zeigen kannst

- **Hauptrennen:** Das Hauptrennen des Spiels, für einen oder zwei Spieler.
- **Kampfrennen:** Du gewinnst, indem Du alle Gegner ausschaltest oder die Ziellinie als erster überfährst. Für einen oder zwei Spieler.
- **Training:** Hier kannst Du für das Rennen trainieren. Nur für einen Spieler.
- **Wettkampf-Rennen:** Messe Deine Fähigkeiten an einem Freund. Nur für zwei Spieler.

Die Spielweise ist bei jeder Art des Rennens unterschiedlich.

SNICKERS is a registered trademark. © Mars incorporated 1994.

Spielvorbereitung

Schiebe das Game Pak in Dein Super Nintendo Entertainment System ein und schalte die Stromversorgung an. Drücke die Start-Taste, damit der Titel-Screen erscheint.

Auf dem Auswahl-Screen

+ Control Pad, Wahltaste: Wahlvorgänge durchführen
Start-Taste, B-Taste: Ausgewählte Positionen bestätigen
X-Taste, Y-Taste: Beenden (In einigen Fällen kann diese Funktion nicht verwendet werden)

Titel-Screen

Verwende das + Control Pad oder die Wahltaste, um einen Modus zu wählen und drücke die Start-Taste, um zum nächsten Screen weiterzuschalten.

- **1 PLAYER** - Spielwahl
- **2 PLAYERS** - Schwierigkeitsgrad-Screen
- **PASSWORD** - Password-Screen (Codewort)
- **OPTION** - Optionen-Screen

Spielwahl-Screen, Schwierigkeitsgrad-Screen

Hier kannst Du die Spielart und den Schwierigkeitsgrad wählen, mit dem Du spielen möchtest. Anschließend erscheint der Spielfigurenauswahl-Screen.

Spielfigurenauswahl-Screen

Hier kannst Du Deine Spielfigur wählen. Anschließend beginnt das Spiel. Wenn zwei Personen am Spiel teilnehmen, können diese nicht dieselbe Spielfigur wählen. Weitere Einzelheiten zu den einzelnen Spielfiguren findest Du im Kapitel "Die Spielfiguren".

Password-Screen

Wenn Du ein Codewort (Password) verwendest, kannst Du das Spiel an der Stelle wieder fortsetzen, wo Du es während des Hauptrennens verlassen hast. Die Codewörter erscheinen am Ende des Spiels und am Ende jeder einzelnen Runde auf dem Screen.

Wähle 1 P oder 2 P. Bewege den Cursor mit dem + Control Pad zum Eingabepunkt und verwende die A- oder B-Taste, um den Buchstaben einzugeben. Wenn alle Spielfiguren eingegeben worden sind, bewege den Cursor auf "OK" und drücke die Start-Taste oder die B-Taste, um das Spiel zu beginnen.

Gleichzeitig kannst Du auch ein Codewort für eine zweite Spielfigur eingeben, wenn Du einen Wettkampf durchführen möchtest. Dies ist jedoch nicht möglich, wenn die andere Spielfigur das Spiel in einer anderen Runde oder mit einem anderen Schwierigkeitsgrad beendet hat, oder wenn beide Spielfiguren gleich sind.

Optionen-Screen

Auf diesem Screen kannst Du die Parameter des Spiels verändern. Verwende das + Control Pad, um die folgenden Positionen einzustellen.
AUTO ACCEL: Hiermit kannst Du Dein Motorrad stark beschleunigen. Halte die B-Taste für eine oder zwei Sekunden gedrückt, um den Motor hochzujubeln und drücke sie danach rasch, um loszufahren.
SOUND MODE: Wähle zwischen Stereo- oder Mono-Sound.
SOUND TEST: Mit den A-, B-, X- oder Y-Tasten kannst Du die Sounds des Spiels anhören.
ENGINE POWER: Hiermit kannst Du die Motorrad-Geschwindigkeit in einem Wettkampf einstellen.
EXIT: Rückstellung auf den Titel-Screen. Du kannst ebenfalls die Start-Taste drücken, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

Grundfunktionen des Controllers während des Spiels

X-Taste: Bremse
A-Taste: Verwendung von Gegenständen
B-Taste: Beschleunigen
Y-Taste: Angreifen
Start-Taste: Spielbeginn/Pause
Wahltaste: Nicht verwendet

+ Control Pad: Bewegt Deine Spielfigur (Steuern des Lenkers)
L/R-Tasten: Seitenschlag nach links/rechts (einige Spielfiguren können diese Bewegung nicht ausführen)

Funktionen des Controllers im Auswahl-Screen

+ Control Pad, Wahl-Taste: Durchführung von Wählvorgängen
Start-Taste, B-Taste: Bestätigung von gewählten Positionen
X-Taste, Y-Taste: Beenden (manchmal kann diese Funktion nicht verwendet werden)

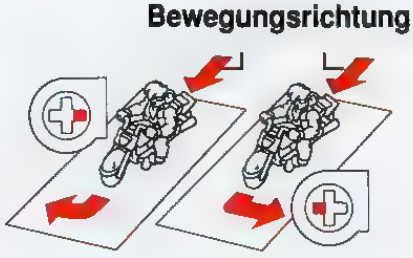
Grundbewegungen während des Spiels

Beschleunigen (B-Taste)
Die B-Taste gedrückt halten, um das Motorrad zu beschleunigen. Wenn Du sie gedrückt hälst, bleibt die Geschwindigkeit gleich, sobald Du die Höchstgeschwindigkeit erreicht hast.

Spurten: Drücke die B-Taste mehrfach kurz hintereinander, um zu spurten. Du kannst jedoch nur auf kurze Entfernungen spurten. Der Spurt ist insbesondere während des Starts und bei Sprüngen nützlich.

Gerichtete Bewegungen (+ Control Pad ←→)
Das + Control Pad verwenden, um gerichtete Bewegung durchzuführen. Nach links drücken, um die Spielfigur nach links, und nach rechts drücken, um die Spielfigur nach rechts zu wenden.

Sprünge: Du kannst bewirken, daß sich Deine Spielfigur während eines Sprungs nach hinten oder vorn lehnt. Drücke das + Control Pad abwärts, um das Vorderrad des Motorrades anzuheben und auf dem Hinterrad zu fahren. Dadurch erhöht sich die Sprungentfernung. Drücke das + Control Pad aufwärts, um das Vorderrad des Motorrades zu senken und die Sprungentfernung zu verkürzen.



Seitenschlag (L-, R-Tasten)
Du kannst das Motorrad nach links und rechts ausschlagen lassen, um andere Motorräder "anzurempeln", während Du in aufrechter Haltung auf Deinem Motorrad stehst. Drücke die L-Taste, um nach links zu schlagen und die R-Taste, um nach rechts zu schlagen.

• Modo, Limburger und Dr. Karbunkle können diese Bewegung nicht ausführen.

Seiten-Neigung
Um Dich nach links zu neigen, drückst Du das + Control Pad nach links und die R- (L)-Taste gleichzeitig.

Um Dich nach rechts zu neigen, drückst Du das + Control Pad nach rechts und die R- (L)-Taste gleichzeitig.

Für Limburger drückst Du zunächst die R- (L-)Taste zweimal rasch hintereinander und drückst dann das + Control Pad nach links oder rechts.

"Wheelie", Fahren auf dem Hinterrad; (B-Taste und + Control Pad ↓)

Wenn Du auf Deinem Wege über rauhes Gelände fährst oder Hindernisse vorfindest, die Deine Geschwindigkeit vermindern, wenn Du darüber fährst, kannst Du Deine Geschwindigkeit aufrechterhalten, wenn Du nur auf dem Hinterrad fährst.

• Limburger und Dr. Karbunkle können keine Wheelies durchführen. Limburger lehnt sich nach hinten, wenn Du das + Control Pad abwärts drückst. Du kannst diese Funktion auch verwenden, um Dich gegen Verletzungen durch Bomben zu schützen, die auf dem Boden liegen.

Verwendung von Gegenständen (A-Taste)
Dieser Befehl ist nur wirksam, wenn Du tatsächlich über Gegenstände verfügst.

Angriff (Y-Taste)
Jede Spielfigur greift auf andere Weise an.

• Wenn Du Vinnie steuerst, drücke die Y-Taste einmal, damit er in die Luft springt, und drücke sie noch einmal, während er sich immer noch in der Luft befindet, um ihn angreifen zu lassen.

Bomben legen (+ Control Pad ↓ und Y-Taste)
Du kannst Bomben auf den Boden legen, die eine Falle für Spielfiguren bilden, die Dir folgen.

Überspringen von Hindernissen
Die Sprungentfernung ist unterschiedlich und hängt davon ab, wie groß der Sprung ist und welche Geschwindigkeit Du hast, wenn Du darüber fährst.

Bremsen (X-Taste)

Bremsen mit nachfolgendem Spurt (X-Taste + B-Taste, dann X-Taste loslassen)
Um zu bremsen und anschließend zu spurten, hälst Du die Bremse (X-Taste) gedrückt und beschleunigst dann (B-Taste). Lasse die Bremse los, um dann mit hoher Geschwindigkeit loszuspurten.

Beendigung des Spiels
Diese Funktion dient zum Abbruch des Spiels. Du kannst sie wählen, nachdem Du die Start-Taste gedrückt und eine Spielpause eingelegt hast.

Hinweise für Sprünge

Um Dein Motorrad zu landen, ohne Zeit zu verlieren, drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um es gegenüber dem Boden horizontal zu halten.

Hauptrennen

Im Hauptrennen können ein oder zwei Spieler fahren. Du mußt auf jeder Rennstrecke fünf Runden fahren, um sie erfolgreich abzuschließen. Es gibt fünf Rennstrecken in jedem Rennen, von denen jede über ein anderes Gelände führt. Du mußt in jeder Runde alle fünf Rennstrecken vollständig abschließen.

Die Anzahl der Runden in einem Rennen hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Beim leichtesten Schwierigkeitsgrad (Easy) gibt es drei Runden, bei normaler Schwierigkeit fünf Runden und sechs Runden in der höchsten Schwierigkeits-Stufe (Hard). Die Rennstrecken selbst werden schwieriger, je weiter Du innerhalb einer Rennrunde vorankommst.

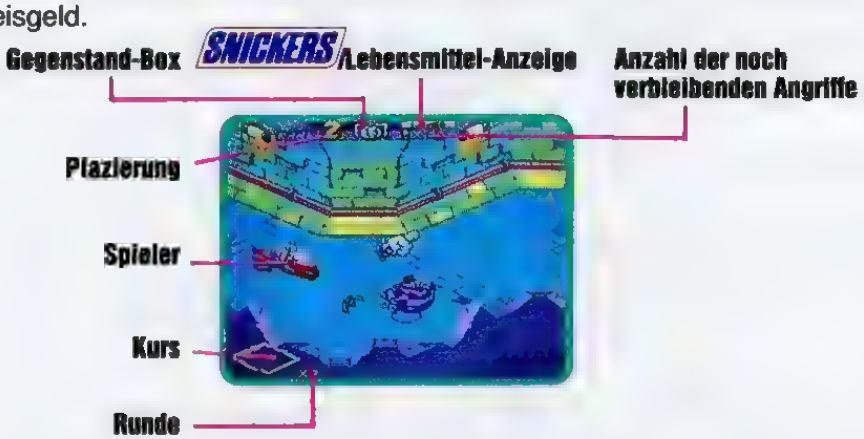
Du erhälst Punkte für jedes Rennen, deren Höhe davon abhängt, welchen Platz Du in dem Rennen erzielt hast. Die Fahrer, die am Ende einer Runde den ersten, zweiten und dritten Platz belegt haben, rücken in die nächste Runde vor. Am Ende eines Rennens kannst Du zusätzlich zu den Punkten auch ein Preisgeld gewinnen, dessen Höhe davon abhängt, wie Du plaziert bist.

Deine Plazierung am Ende eines Rennens hat Einfluß auf die Startposition im nächsten Rennen.

Jede Spielfigur verfügt über eine Lebensmittel-Anzeige. Die Anzeige gibt die Menge der SNICKERS an, die Du gekauft hast. Jedesmal, wenn Du von einem Angriff getroffen worden bist oder in eine Falle gerätst, vermindert sich Deine Lebensmittel-Anzeige. Wenn die Anzeige Null erreicht hat, ist der Hunger Deiner Spielfigur so groß, daß Du nicht mehr in der Lage bist, das Fahrzeug zu kontrollieren. Wenn dies geschieht, explodiert die Spielfigur. Nach der Explosion wird sie wieder zum Leben erweckt, aber Du hast wertvolle Zeit verloren.

Angriff: Jede Spielfigur hat ein unterschiedliches Angriffsverfahren. Am Anfang eines Rennens ist die Anzahl der zur Verfügung stehenden Angriffe Null, aber nachdem Du eine Runde beendet hast, beginnt die Zählung der Angriffe, und Du kannst diese einsetzen. Die Anzahl der Angriffe wird anfangs auf drei eingestellt, aber wenn der Spieler (die Spielerin) weitere Angriffe im Geschäft kauft, kann er bzw. sie die Anzahl der Angriffe bis zu acht pro Runde erhöhen.

Wenn Du einen Gegner angreifst und ihn explodieren läßt, erhälst Du einen Bonus zusätzlich zu Deinem normalen Preisgeld.



Wenn Du am Ende einer Runde den vierten Platz oder einen schlechteren Platz belegst, erscheint der Fortsetzungs-Screen CONTINUE. Drücke die Start-Taste oder die B-Taste, ehe der Countdown Null erreicht, und Du kannst das Spiel vom Beginn der Runde an fortsetzen, die Du gerade gespielt hast. Du hast immer noch dieselbe Summe Geld und die Ausrüstungs-Gegenstände, die Du vorher hattest, aber Du verlierst alle Deine Punkte. Wenn der Countdown Null erreicht hat, endet das Spiel, und der Screen zur Eingabe des Codeworts (Password) erscheint. Codewörter erscheinen am Ende jeder Runde auf dem Screen.

Gegenstände

Jedesmal, wenn Du eine Runde beendet hast, kannst Du Gegenstände erlangen. Die Auswahl der Gegenstände ist zufällig. Alle unterstützen Dich dabei, das Rennen zu gewinnen. Wenn Du jedoch den speziellen Snickers-Riegel aufsammelst, ist Deine Spielfigur nicht länger gefährdet, vom Hunger übermannt zu werden, so daß Du für einen kurzen Zeitraum unverwundbar bist.

Erdbeben

Zeit-Stopper

Spurt

SNICKERS

Bonus

Mittel zur Leistungssteigerung

Du kannst Dein während des Rennens gewonnes Geld dazu verwenden, Deine Leistung zu steigern, indem Du zusätzliche Ausrüstungsgegenstände für Dein Motorrad im Laden kaufst. Wähle die Position SHOP (Laden) im Vorbereitungs-Screen (Preparation), um zum Shop-Screen umzuschalten.

Du behältst die Ausrüstungsgegenstände, die Du kaufst, wenn Du zur nächsten Strecke oder zur nächsten Runde weiterrückst. Wenn Du das Spiel beendest und ein Codewort eingibst, speichert das Gerät den gegenwärtigen Zustand, den Du wieder aufrufen kannst, wenn Du das Spiel fortsetzt.

Du kannst vier verschiedene Arten von Ausrüstungsgegenständen kaufen. Jeder Typ hat fünf Wirksamkeitsgrade.

Motor
Erhöht Deine Höchstgeschwindigkeit und Deine Beschleunigungs-Leistung.

Reifen
Macht Deine Reifen auf der Straße griffiger.

Schuß
Erhöht die Anzahl der Angriffe, die Dir zur Verfügung stehen.

SNICKERS/Lebensmittel
Die Rennen, an denen Du teilnimmst, erfordern eine so hohe Konzentration, daß die leichteste Ablenkung, insbesondere durch Hunger, Deine Gewinnchancen völlig vernichten kann. Daher müssen die Biker-Mäuse ihr hart verdientes Geld dazu verwenden, so viele SNICKERS wie möglich zu kaufen, um nicht vom Hunger übermannt zu werden. In der Zukunft werden SNICKERS für ihre Eigenschaft, den Hunger zu dämpfen, außerordentlich hoch bewertet. Dies ist der Grund, warum sie in diesem Spiel so wertvoll sind.

Kampfrennen

Im Kampfrennen können ein oder zwei Spieler spielen. Ziel des Spieles ist es, die anderen Spielfiguren zu vernichten und selbst bis zum Ende des Rennens am Leben zu bleiben und die Ziellinie zu überqueren. Du mußt alle vorgeschriebenen Rennstrecken meistern.

Die Rennstrecken sind dieselben wie im Hauptrennen, aber wenn Deine Spielfigur zerstört wird, bist Du nicht in der Lage, Dich wieder zu erholen und die Rennstrecke zu beenden.

Die Angriffsweise ist dieselbe wie im Hauptrennen, aber Dir steht vom Anfang des Rennens an die volle Anzahl von Angriffen zur Verfügung. Du erhälst einen Geldbonus, wenn Du Gegner verletzt oder sie in die Luft jagst.

Der Spieler, der bis zum Ende des Rennes am Leben bleibt, ist der Sieger, der Spieler, der zuletzt beseitigt wurde, wird Zweiter usw. Wenn mehr als ein Spieler am Ende des Rennens am Leben bleibt und die Ziellinie überquert, ist der Spieler, der die Ziellinie als erster überquert, Sieger, derjenige, der sie als Zweiter überquert, Zweiter usw.

Wenn Du am Ende eines Rennens Erster, Zweiter oder Dritter wirst, kannst Du mit dem nächsten Rennen weitermachen. Wenn Du am Ende einer Runde den vierten Platz oder einen schlechteren Platz belegst, erscheint der Fortsetzungs-Screen CONTINUE. Drücke die Start-Taste oder die B-Taste, ehe der Countdown Null erreicht, und Du kannst das Spiel vom Beginn der Runde an fortsetzen, die Du gerade gespielt hast. Wenn der Countdown Null erreicht hat, endet das Spiel, und Du kehrst zum Titel-Screen zurück.

Du kannst Ausrüstungsgegenstände (mit Ausnahme von zusätzlichen Schüssen) auf dieselbe Weise im Laden kaufen wie im Hauptrennen.

Hinweise zur Siegestrategie

Wenn Du diese Tips beachtest, kommst Du an die Spitze!

1. Lerne unbedingt, wie Du Dich richtig in die Kurve legst, damit Du Kurven schnell durchfahren kannst!
2. Drücke die Beschleunigungs-Taste (B-Taste) wiederholt, um zu spurten, wenn Du über Sprünge fährst!
3. Verwende Angriffe und Gegenstände zu Deinem Vorteil!

Wenn Du Dich an die Rennstrecken gewöhnt hast, messe Deine Kräfte mit einem Freund! Wenn Du Deine eigenen Fähigkeiten an denen eines gleichwertigen Partners mißt, ist dies der beste Weg, Deine Fähigkeiten zu verbessern und der Rennfahrer Nummer 1 zu werden!

Training

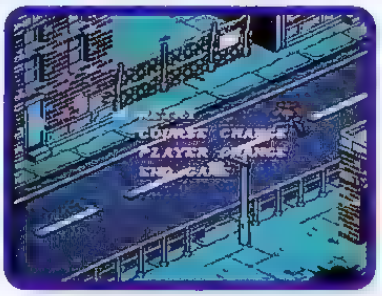
In diesem Modus (nur für einen Spieler) kannst Du eine der Rennstrecken des Hauptrennens wählen und Deine Fahrkünste schulen.

Rennstreckenwahl-Screen

Auf diesem Screen kannst Du Deine Rennstrecke wählen, und das Spiel beginnt.

In diesem Modus kann nur ein Spieler teilnehmen. Es gibt keine Gegner und keine Gegenstände oder Angriffe, die Du verwenden kannst. Wenn Du alle fünf Runden der Strecke gefahren und die Ziellinie überquert hast, wird die Zeit angezeigt, die Du dafür benötigt hast.

Ebenso wird die beste Zeit im Übungs-Modus für die jeweilige Strecke angezeigt. Die Zeitnahme bleibt gespeichert, bis Du Dein Super Nintendo Entertainment System ausschaltest.



Wenn Du eine Strecke abgeschlossen hast, erscheint der Auswahl-Screen. Du kannst unter den folgenden Positionen wählen:

RETRY: Zum Wiederholen derselben Rennstrecke.

COURSE CHANGE: Rückschaltung auf den Rennstreckenwahl-Screen, um eine andere Rennstrecke zum Üben zu wählen.

PLAYER CHANGE: Umschalten auf den Spielfigurenwahl-Screen, um eine andere Spielfigur zu wählen und das Spiel fortzusetzen.

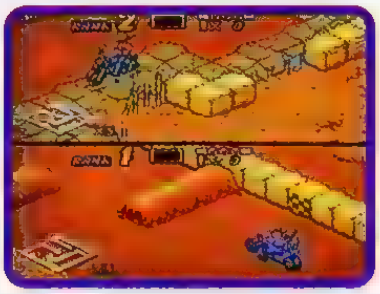
END GAME: Rückschaltung auf den Titel-Screen.

Wettkampf-Rennen (VS)

In diesem Modus (nur für zwei Spieler) kannst Du eine der Rennstrecken des Hauptrennens wählen und gegen einen Freund fahren.

Rennstreckenwahl-Screen

Auf diesem Screen wählst Du Deine Rennstrecke, und das Spiel beginnt.



Das Wettkampf-Rennen ist prinzipiell dasselbe wie das Hauptrennen. Du wählst eine Rennstrecke, und die Person, die fünf Runden erfolgreich abschließt und die Ziellinie als erste überquert, wird Sieger.

Es gibt keine besonderen Gegenstände.

Das Motorrad für den ersten Spieler fährt in der oberen Hälfte des Spiel-Screens, und das Motorrad für den zweiten Spieler in der unteren Hälfte.

Wenn Du eine Strecke abgeschlossen hast, erscheint der Auswahl-Screen des Wettkampf-Rennens. Du kannst unter den folgenden Positionen wählen:

Diese Anzeige erfolgt im Abschnitt des Verlierers auf dem Screen.

RETRY: Zum Wiederholen derselben Rennstrecke.

COURSE CHANGE: Rückschaltung auf den Rennstreckenwahl-Screen, um eine andere Rennstrecke zu wählen.

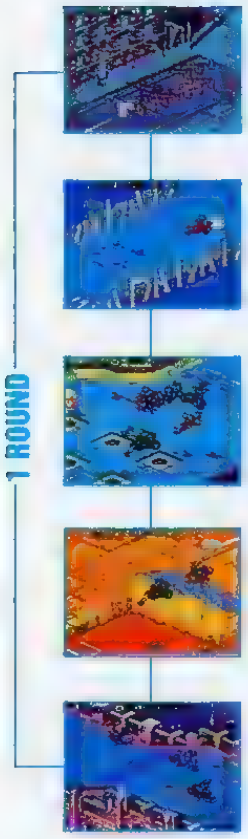
PLAYER CHANGE: Umschalten auf den Spielfigurenwahl-Screen, um eine andere Spielfigur zu wählen und das Spiel fortzusetzen.

END GAME: Rückschaltung auf den Titel-Screen.

• Du kannst die Geschwindigkeit der Spielfigur im Optionen-Screen verändern.

Einzelheiten zu den Rennstrecken

Im Hauptrennen gibt es 30 verschiedene Rennstrecken, die sich in unterschiedlichen Gegenden und verschiedenem Gelände befinden und spannende Rennen voller Action liefern. Es gibt fünf Haupt-Typen von Rennstrecken:



① **CITY:** Du rast durch eine Stadtlandschaft mit Stadtautobahn und Gebäuden.

② **ISLAND:** Du rast von Insel zu Insel, in einer tropischen Landschaft.

③ **SEWERAGE:** Du erlebst ein aufregendes Rennen in den düsteren Untergrund-Tunneln, voller Fallen.

④ **CIRCUIT:** Aktionsgeladene Rennstrecken in einem Stadion.

⑤ **FORTRESS:** Du kämpfst Dich durch das letzte Rennen der Runde und mußt Rennstrecken bezwingen, die durch eine schwer bewaffnete, eiserne Festung führen.

Du mußt auf den Rennstrecken fünf Runden absolvieren, um eine Spielrunde erfolgreich abzuschließen. Es gibt drei Spielrunden bei leichtem Spielniveau (Easy), fünf bei normalem Spielniveau und sechs bei hohem Spielniveau (Hard).

Vorstellung der Spielfiguren

Charakteristiken der Motorräder

Jede Spielfigur fährt ein anderes Motorrad. Jedes Motorrad hat andere Charakteristiken bezüglich Geschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung.

Geschwindigkeit → Wie hoch die Geschwindigkeit ist, die ein Motorrad erreichen kann.
Beschleunigung → Wie lange es dauert, bis ein Motorrad die Höchstgeschwindigkeit erreicht, nachdem Du Vollgas gegeben hast.
Bodenhaftung → Dieser Parameter bestimmt, wie gut ein Motorrad in Kurven fährt.

Dies sind die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Motorrades:

	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Bodenhaftung
Throttle	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶▶
Modo	▶▶▶▶	▶▶	▶▶▶
Vinnie	▶	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶
Limburger	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶	▶
Grease Pit	▶▶▶▶▶▶	▶	▶▶
Dr. Karbunkle	▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶▶

Angriff

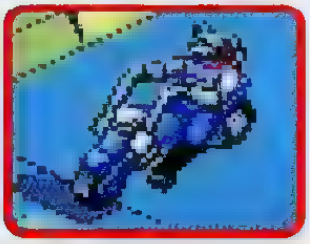
Jedes Motorrad einer Spielfigur kann eine unterschiedliche Angriffsart ausführen.

Throttle	:	**Tornado Shot**	Läßt die Gegner durch die Luft fliegen.
Modo	:	**Bionic Crash**	Ein tödlicher Direktangriff, der die Gegner schwer verletzt.
Vinnie	:	**Shooting Star**	Läßt das Motorrad in die Luft schießen und mit Höchstgeschwindigkeit zurückkehren, um anzugreifen.
Limburger	:	**Plutarkian Beam**	Friert Gegner mit einem Blitzschlag ein.
Grease Pit	:	**Grease Gun**	Sprüht Gegner mit Fett ein und läßt sie schmelzen.
Dr. Karbunkle	:	**Mutation Beam**	Verwandelt Gegner für einen bestimmten Zeitraum in "Fred der Mutant"

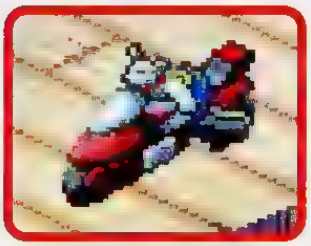
Spielfiguren und Motorräder

Throttle
Der coole und selbstbewußte Anführer der Biker-Mäuse. Sein Motorrad ist stabil und liegt gut in Kurven.

Modo
Eine Biker-Maus mit unglaublicher Kraft. Er fährt ein hartes Rennen, springt in die Luft, um scharfe Wendungen auszuführen, und ärgert seine Gegner mit harten Angriffen.



Vinnie
Eine schlaue und agile Biker-Maus. Er hat einen mitreißenden, technisch ausgereiften Rennstil, der Sprungangriffe und Sliding in Kurven umfaßt.



Limburger
Er ist der Boß der Bösewichte. Er fährt das Rennen in seiner fliegenden Untertasse und greift gnadenlos nach allen Richtungen an.

Grease Pit
Sein Motorrad ist das schnellste von allen, aber es liegt nicht so gut in der Kurve. Seine Lieblingstechnik ist es, jeden, der ihn zu überholen versucht, mit seiner Fettkanone anzuschießen.

Dr. Karbunkle
Er fährt ein insektenförmiges Motorrad mit Tentakeln, die er selbst konstruiert hat. Er ist ein übler Zeitgenosse, der seinen Spaß daran hat, andere mit seinem Mutation Beam in Mutanten zu verwandeln.

Sommaire

Sommaire/Présentation du jeu 28
Pour commencer 29
Commandes de base 30
Course principale 32
Course d'attaque 34
Course d'entraînement 35
Course "Un contre un" 36
Quelques mots sur les épreuves 37
Quelques mots sur les personnages 38

Elles sont très détendues et elles viennent de Mars: ce sont les Biker Mice, des souris motocyclistes. Leur planète a été envahie par le terrible Limburger qui a des vues sur la Terre. Prenez la route sur une moto de course pour écraser Limburger et franchir en vainqueur la ligne d'arrivée.

Présentation du jeu

Vous pouvez choisir un des six personnages. Vous pouvez être Throttle, Modo, Vinnie (les trois Biker Mice), Limburger ou l'un de ses deux sous-fifres, c'est-à-dire Grease Pit ou Dr Karbunkle. Faites attention, car il ne s'agit pas d'une course comme les autres! Des pièges parsèment le parcours et les autres personnages tenteront l'impossible pour vous mettre hors jeu. Il va sans dire que vous pouvez également placer quelques chausse-trappes par-ci par-là, pour agrémenter le plaisir de vos adversaires!

Quatre courses différentes sont prévues:
- **Course principale:** Un ou deux joueurs peuvent y participer.
- **Course d'attaque:** Vous gagnez si vous éliminez tous vos adversaires, ou si vous franchissez le premier la ligne d'arrivée. Pour un ou deux joueurs.
- **Course d'entraînement:** Pour un seul joueur.
- **Course "Un contre un":** Vous relevez le défi que vous lance un ami. Pour deux joueurs uniquement.

La manière de jouer dépend du type de la course.

SNICKERS is a registered trademark. © Mars incorporated 1994.

Pour commencer

Introduisez la cartouche de jeu dans le Super Nintendo Entertainment System et mettez ce dernier sous tension. Appuyez sur le bouton Start pour afficher la page de titre.

La page de sélection étant affichée

Croix + du pavé de commande, bouton Select: Pour effectuer un choix
Bouton Start, bouton B: Pour confirmer un choix
Bouton X, bouton Y: Pour annuler (l'annulation n'est pas toujours possible)

Page de titre

Choisissez un mode de fonctionnement au moyen de la croix + du pavé de commande ou du bouton Select puis appuyez sur le bouton Start pour afficher la page suivante.

- **1 PLAYER** - Choix du jeu
- **PASSWORD** - Frappe du mot de passe
- **2 PLAYERS** - Choix de la difficulté
- **OPTION** - Choix des options

Page de choix du jeu, page de choix de la difficulté

Pour choisir le jeu et le niveau de difficulté. La page de sélection du personnage s'affiche ensuite.

Page de choix de personnage

Pour choisir le personnage qui doit vous incarner. La partie commence aussitôt après le choix. Deux joueurs ne peuvent pas choisir le même personnage. Reportez-vous à "Quelques mots sur les personnages" pour en savoir plus sur chacun.

Page de frappe du mot de passe

Si vous avez enregistré un mot de passe, vous pouvez reprendre une partie là où vous l'avez interrompue, sous réserve que ce soit durant la course principale.

Choisissez 1P ou 2P. Au moyen de la croix + du pavé de commande, amenez le curseur à l'emplacement de frappe puis utilisez les boutons A ou B pour taper une lettre. Lorsque vous avez terminé la frappe de toutes les lettres, amenez le curseur sur "OK" et appuyez sur le bouton Start ou sur le bouton B pour lancer la partie.

Vous pouvez taper le mot de passe du second joueur à la suite du mot de passe du premier joueur. Toutefois, cela n'est pas possible si le personnage de l'autre joueur n'en est pas au même point de la partie, ou si les niveaux de difficulté sont différents, ou encore si vous avez tous deux choisi le même personnage.

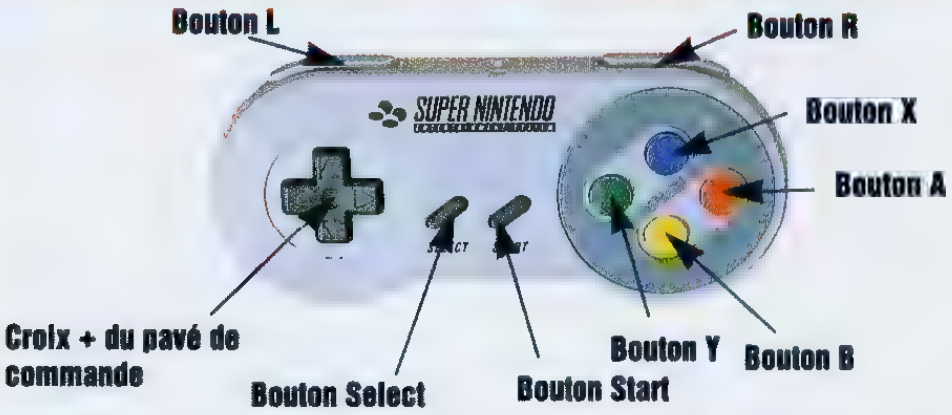
Page des options

Pour modifier les paramètres de la partie. Utilisez la croix + du pavé de commande pour choisir les postes suivants:

AUTO ACCEL.: Pour accroître le régime du moteur. Maintenez la pression d'un doigt sur la touche B pendant une ou deux secondes, ou appuyez rapidement sur ce bouton pour démarrer en trombe.
SOUND MODE: Pour choisir la stéréophonie ou la monophonie.
SOUND TEST: Pour écouter les effets sonores; utilisez les boutons A, B, X ou Y.
ENGINE POWER: Pour régler la vitesse de la moto dans une course "Un contre un".
EXIT: Pour afficher à nouveau la page de titre. Vous pouvez également appuyez sur le bouton Start pour obtenir le même effet.

Commandes de base

Rôle du pavé de commande pendant une partie



Croix + du pavé de commande: Déplacement du personnage (rotation du guidon)
Boutons L/R: Ecart brusque vers la droite ou vers la gauche (certains personnages ne peuvent pas exécuter ce mouvement)
Bouton X: Freinage
Bouton A: Utilisation des objets
Bouton B: Accélération
Bouton Y: Attaque
Bouton Start: Lancement de la partie/Pause
Bouton Select: Non utilisé

Rôle du pavé de commande lorsque la page de sélection est affichée

Croix + du pavé de commande, bouton Select: Pour effectuer un choix.
Bouton Start, bouton B: Pour valider un choix
Bouton X, bouton Y: Pour annuler (l'annulation n'est pas toujours possible)

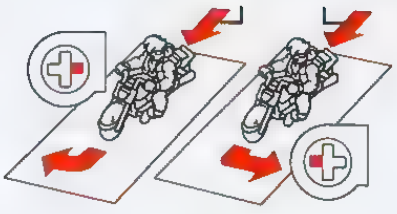
Mouvements de base au cours d'une partie

Accélération (bouton B)
Maintenez la pression d'un doigt sur le bouton B. La vitesse demeure constante lorsque le maximum est atteint.

Ruée vers l'avant: Appuyez de manière répétée sur le bouton B. Vous ne pouvez vous élancer que sur une courte distance. La ruée vers l'avant est très utile pour prendre un départ ou franchir des obstacles.

Déplacements (Croix + du pavé de commande ←→)
Utilisez la croix + du pavé de commande pour effectuer des déplacements. Appuyez sur la gauche pour tourner à gauche, et sur la droite pour tourner à droite.

Direction du déplacement



Sauts: Pendant un saut, votre personnage peut s'incliner vers l'avant ou vers l'arrière. Appuyez vers le haut sur la croix + du pavé de commande pour soulever la roue avant et augmenter la longueur du saut. Appuyez vers le bas sur la croix + du pavé de commande pour poser la roue avant sur la piste et réduire la longueur du saut.

Ecart sur le côté (Boutons L et R)
Vous pouvez faire un écart vers la gauche ou vers la droite pour éviter d'autres motos tout en conservant votre moto verticale. Appuyez sur le bouton L pour vous écarter vers la gauche et sur le bouton R pour vous écarter vers la droite.

* Modo, Limburger et Dr. Karbunkle ne peuvent pas faire d'écart.

Inclinaison
Pour vous incliner vers la gauche, appuyez vers la gauche sur la croix + du pavé de commande et en même temps sur le bouton R (L).

Pour vous incliner vers la droite, appuyez vers la droite sur la croix + du pavé de commande et en même temps sur le bouton R (L).

* Pour Limburger, appuyez tout d'abord sur le bouton R (L) à deux reprises et rapidement, puis vers la gauche, ou vers la droite, sur la croix + du pavé de commande.

Soulèvement de la roue avant (Bouton B + Croix + du pavé de commande ↓)
Certaines parties de la piste qui sont en mauvais état et les divers obstacles qui la jonchent ralentiront votre moto si vous roulez dessus. Franchissez-les roue avant levée de manière à conserver votre vitesse.

Limburger et Dr Karbunkle ne peuvent pas soulever la roue avant de leur moto.
Limburger peut s'incliner vers l'arrière; il vous faut pour cela appuyer vers le bas sur la croix + du pavé de commande.

Vous pouvez également utiliser cette commande pour vous protéger des blessures que peuvent occasionner les bombes qui parsèment la piste.

Utilisation des objets (Bouton A)
Ce bouton n'a d'effet que si vous disposez d'objets.

Attaque (Bouton Y)
Chaque personnage attaque à sa manière.

* Pour le contrôle de Vinnie, appuyez une fois sur le bouton Y pour qu'il saute en l'air puis appuyez à nouveau sur ce bouton, avant qu'il ne touche le sol, pour déclencher son attaque.

Pose des bombes (Croix + du pavé de commande ↓ + Bouton Y)
Vous pouvez poser des bombes sur la piste; elles seront autant de pièges pour vos poursuivants.

Saut d'obstacle
La distance parcourue dépend de l'amplitude du saut et de la vitesse avec laquelle vous l'abordez.

Freinage (Bouton X)

Elancement après freinage (Bouton X + bouton B, puis relâchement du bouton X)
Pour vous élancer après un freinage, freinez (bouton X) puis accélérez (bouton B). Relâchez le frein pour vous élancer à grande vitesse.

Abandon
Vous pouvez choisir de quitter la course après avoir appuyé sur le bouton Start pour marquer une pause.

Conseil pour les sauts

Pour que la moto touche ultérieurement le sol sans perdre de temps, maintenez-la horizontale en agissant vers le haut, ou vers le bas, sur la croix + du pavé de commande.

Course principale

Un ou deux joueurs peuvent prendre part à la course principale.

Chaque épreuve comporte cinq tours. Cinq épreuves sont prévues pour cette course, chacune a lieu sur une piste différente. Vous devez terminer les cinq épreuves pour gagner une manche.

Le nombre de manches que comporte la course dépend du niveau de difficulté. Trois manches sont prévues pour le niveau Facile, cinq pour le niveau Normal et six pour le niveau Difficile. La difficulté des épreuves elles-mêmes augmente chaque fois que vous passez à la manche suivante.

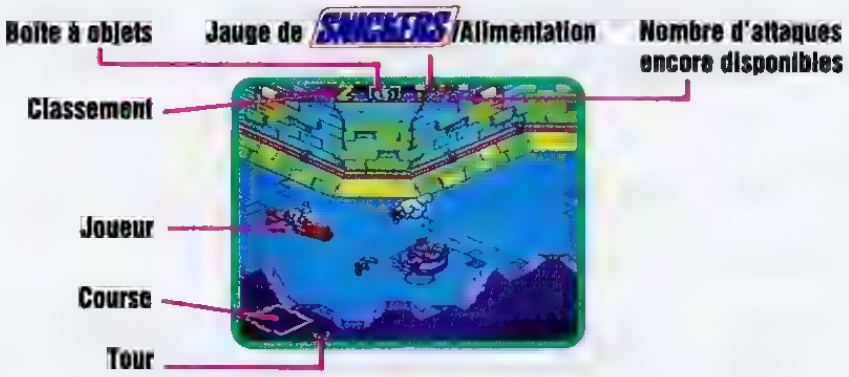
Vous recevez des points pour chaque épreuve en fonction de votre classement. Les coureurs classés premier, deuxième et troisième à la fin d'une manche peuvent participer à la manche suivante. A la fin de chaque épreuve et selon votre classement, vous pouvez, outre des points, également gagner de l'argent.

Votre classement à la fin de chaque épreuve détermine votre position de départ pour l'épreuve suivante.

Chaque personnage dispose d'une jauge d'alimentation. Cette jauge indique le nombre de barres de SNICKERS que vous avez achetées. Chaque fois que vous êtes touché par un adversaire, ou que vous tombez dans un traquenard, votre jauge d'alimentation diminue. Lorsque sa valeur est nulle, votre personnage est si torturé par la faim qu'il est dans l'impossibilité de contrôler sa machine. Il explose! Heureusement pour vous, et pour lui, cette explosion est suivie d'une renaissance; mais que de temps perdu!

Attaque: Chaque personnage possède sa manière propre d'attaquer. Au début d'une course, le nombre d'attaques possibles est nul; les attaques ne sont disponibles qu'après avoir terminé un tour. Initialement le nombre des attaques est limité à trois; toutefois, si le personnage fait des emplettes au Magasin, il peut porter le nombre d'attaques à huit par tour.

Si vous attaquez un adversaire et provoquez son explosion, vous recevez une prime qui s'ajoute à l'argent que vous rapporte la course.



Si, à la fin d'une manche, vous êtes quatrième ou moins bien placé que quatrième, la page de poursuite de la partie s'affiche. Appuyez sur le bouton Start, ou sur le bouton B, avant que le compte à rebours n'atteigne zéro de manière à reprendre la partie au début de la manche que vous venez de terminer. Vous disposerez alors de la même somme d'argent et des mêmes équipements, mais vous aurez perdu tous les points acquis. Si le compte à rebours atteint zéro avant que nous n'ayez appuyé sur l'un des boutons mentionnés, la partie se termine et la page de frappe du mot de passe s'affiche. D'une manière générale, cette page apparaît à la fin de chaque manche.

Objets

A la fin de chaque tour, vous serez en mesure de recevoir un objet. La nature de cet objet est choisie au hasard. Tous ces objets vous aideront à gagner la course. Toutefois, si vous vous emparez de la barre spéciale de Snickers, votre personnage sera à l'abri de toute fringale pendant quelque temps et sera donc invincible.

Tremblement de terre

Arrêt du temps

Elancement

SNICKERS

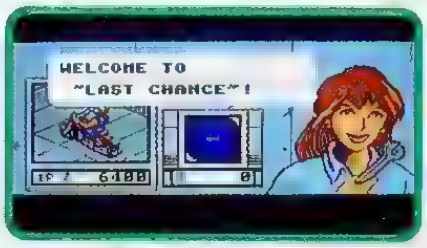
Bonus

Augmentation de la puissance

Vous pouvez employer l'argent de la course à l'achat d'accessoires qui augmenteront la puissance de votre moto. La page de préparation étant affichée, choisissez SHOP pour vous rendre au magasin d'accessoires.

Lorsque vous êtes prêt pour une nouvelle course ou une nouvelle manche, vous disposez des accessoires ou des équipements que vous avez acquis. Si vous tapez le mot de passe au moment où vous arrêtez de jouer, ces équipements seront à nouveau disponibles lors de la reprise de la partie.

Les équipements et les accessoires que vous pouvez acheter forment quatre catégories. Chaque catégorie est divisée en cinq niveaux d'efficacité.



Moteur
Il accroît la vitesse de pointe de votre machine et son accélération.

Pneu
Il a accroît la tenue de route de votre moto.

Balle
Elle augmente le nombre d'attaques dont vous disposez.

SNICKERS/Aliments
Les courses exigent une si grande attention de votre part que la moindre distraction, en particulier celle que peut causer la faim, réduit considérablement toute chance de remporter une victoire. Les Biker Mice devront donc employer tout l'argent durement gagné pour acheter autant de barres de SNICKERS que possible de manière à calmer leur faim. Dans le futur, les barres de SNICKERS seront très appréciées pour assouvir l'appétit et cela explique qu'elles aient autant d'importance dans ce jeu.

Course d'attaque

Un ou deux joueurs peuvent participer à la course d'attaque. Le but est d'éliminer les autres personnages et de demeurer en vie jusqu'au franchissement de la ligne d'arrivée. Vous devez terminer toutes les épreuves.

Les épreuves sont les mêmes que celles de la course principale à ceci près que si vous êtes anéanti, vous ne serez pas en mesure de renaître et vous ne pourrez donc pas terminer l'épreuve.

La technique d'attaque est également la même que celle de la course principale. Toutefois, vous disposez, dès le début de la course, du nombre maximum d'attaques. Vous recevez des sommes d'argent complémentaires lorsque vous blessez un adversaire ou le faites exploser.

Le personnage demeurant vivant à la fin de l'épreuve est classé premier, le dernier personnage éliminé est classé deuxième, et ainsi de suite. Si plusieurs personnages sont vivants à la fin d'une épreuve, le premier à franchir la ligne d'arrivée est classé premier, le deuxième à franchir la ligne d'arrivée est classé deuxième, et ainsi de suite.

Si vous êtes classé premier, deuxième ou troisième, vous pouvez prendre part à l'épreuve suivante. Si vous êtes quatrième ou moins bien placé que quatrième, vous êtes hors jeu et la page de poursuite de la partie s'affiche. Appuyez sur le bouton Start, ou sur le bouton B, avant que le compte à rebours n'atteigne zéro de manière à reprendre la partie au début de la manche que vous venez de terminer. Si le compte à rebours atteint zéro avant que nous n'ayez appuyé sur l'un des boutons mentionnés, la partie se termine et la page de titre s'affiche.

Comme dans le cas de la course principale, vous pouvez acheter des équipements (sauf des balles) au magasin.

Conseils pour gagner

Tenez compte de ceci pour vous placer premier!

1. Apprenez à vous incliner de manière à négocier les virages avec aisance et efficacité.
2. Appuyez de manière répétée sur le bouton d'accélération (bouton B) pour vous élancer avant un saut.
3. Utilisez les attaques et les objets de la manière la plus appropriée.

Après vous être familiarisé avec les règles et les courses, invitez un ami à se joindre à vous. Affronter un adversaire est le meilleur moyen d'affiner votre sens de la conduite et de devenir le meilleur coureur.

Entraînement

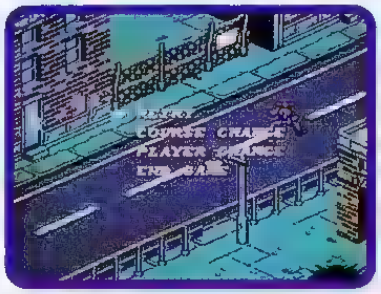
L'entraînement (un seul joueur) vous permet de choisir une des épreuves de la course principale dans le dessein de maîtriser les difficultés de conduite qu'elle pose.

Page de choix de l'épreuve

Cette page vous permet de choisir l'épreuve, après quoi l'entraînement peut débuter.

Un seul joueur peut s'entraîner. Vous n'avez aucun adversaire, vous ne recevez aucun objet, vous ne disposez d'aucun moyen d'attaque. Le temps de l'épreuve est affiché lorsque vous avez accompli les cinq tours et franchi la ligne d'arrivée.

Sont également affichés les meilleurs temps réalisés pour chaque épreuve au cours des entraînements précédents. Ces temps sont conservés par la mémoire du jeu aussi longtemps que vous ne mettez pas le Super Nintendo Entertainment System hors tension.



A la fin d'une épreuve, la page de choix de l'entraînement s'affiche. Les possibilités suivantes sont prévues:

RETRY: Pour vous entraîner une nouvelle fois à la même épreuve.

COURSE CHANGE: Pour afficher la page de choix de l'épreuve de manière à vous entraîner à une épreuve différente.

PLAYER CHANGE: Pour afficher la page de choix de personnage, sélectionner un autre personnage et continuer la partie.

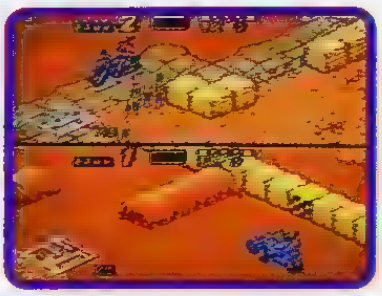
END GAME: Pour afficher la page de titre.

Course "Un contre un"

Cette course implique que deux joueurs prennent part au jeu. Vous choisissez une des épreuves de la course principale et vous rivalisez avec l'autre joueur.

Page de choix de l'épreuve

Cette page vous permet de choisir l'épreuve, après quoi la partie peut débuter.



La course "Un contre un" est très semblable à la course principale. Vous choisissez une épreuve, et le premier personnage à franchir la ligne d'arrivée après cinq tours est le gagnant.

Aucun objet ne sont prévus pour cette course.

La moto du joueur 1 parcourt la moitié supérieure de l'écran, celle du joueur 2 la moitié inférieure.

A la fin d'une épreuve, la page de choix d'épreuve pour la course "Un contre un" s'affiche. Les possibilités suivantes sont prévues:

RETRY: Pour courir une nouvelle fois la même épreuve.

COURSE CHANGE: Pour afficher la page de choix de l'épreuve de manière à courir une épreuve différente.

PLAYER CHANGE: Pour afficher la page de choix de personnage, sélectionner un autre personnage et continuer la partie.

END GAME: Pour afficher la page de titre.

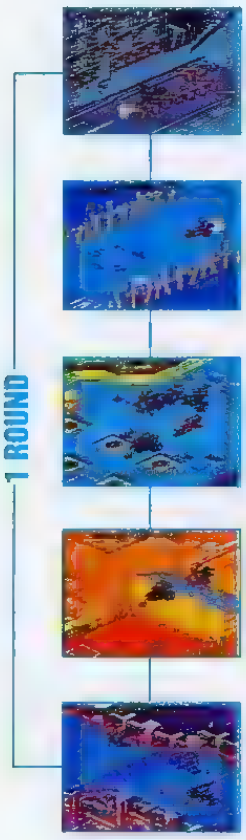
Ceci est affiché dans la partie de l'écran réservée au perdant.

* Vous avez le moyen de modifier la vitesse grâce à la page des options.

Quelques mots sur les épreuves

La course principale comporte trente épreuves sur pistes et parcours différents qui ne manquent pas d'embûches.

Ces épreuves sont divisées en cinq catégories:



① **CITY (Ville):** Epreuves sur des autoroutes urbaines et entre les bâtiments d'une ville.

② **ISLAND (Ile):** Epreuves d'île en île, sous les tropiques.

③ **SEWERAGE (Egouts):** Epreuves dans des égouts sombres où les pièges sont nombreux.

④ **CIRCUIT (Piste):** Epreuves dans un stade; elles exigent beaucoup de présence d'esprit.

⑤ **FORTRESS (Forteresse):** Epreuves dans un fort d'acier soigneusement gardé; vous devrez vous battre jusqu'à la dernière minute.

Vous devez effectuer cinq tours au cours de chaque épreuve de manière à terminer la manche. Trois manches sont prévues pour le niveau Facile, cinq pour le niveau Normal et six pour le niveau Difficile.

Quelques mots sur les personnages

Caractéristiques des motos

Chaque personnage possède une moto différente qui présente des caractéristiques particulières en matière de vitesse, d'accélération et de tenue de route.

Vitesse → Vitesse de pointe de la moto.
Accélération → Temps nécessaire pour atteindre la vitesse maximale après action sur l'accélérateur.
Tenue de route → Manière dont la moto est capable de négocier un virage.

Les points forts et les points faibles de chaque moto sont les suivants:

	Vitesse	Accélération	Tenue de route
Throttle	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶▶
Modo	▶▶▶▶	▶▶	▶▶▶
Vinnie	▶	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶
Limburger	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶	▶
Grease Pit	▶▶▶▶▶▶	▶	▶▶
Dr. Karbunkle	▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶▶

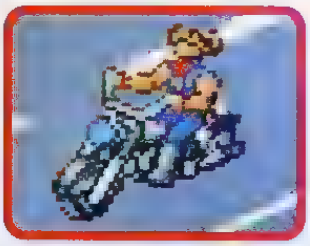
Attaque

Chaque moto permet une attaque différente.

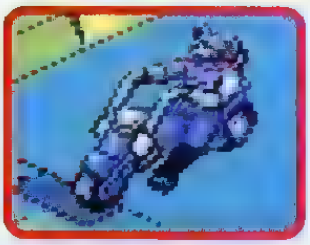
Throttle	:	**Tornade**	Les adversaires sont projetés dans les airs.
Modo	:	**Ecrasement bioénergétique**	Une botte secrète qui blesse sérieusement les adversaires.
Vinnie	:	**Etoile filante**	Projection de la moto dans les airs suivie d'une attaque par descente en piqué à vitesse maximale.
Limburger	:	**Faisceau de la nuit**	Gèle les ennemis au moyen d'une boule de feu.
Grease Pit	:	**Bain de graisse**	Vaporise de la graisse sur les adversaires, graisse qui les fait fondre. Très amusant!
Dr Karbunkle	:	**Rayon mutant**	Transforme les ennemis en "Fred le Mutant"; pour quelque temps seulement.

Personnages et particularités des motos

Throttle
Froid et orgueilleux, c'est le chef des Biker Mice. Sa moto est stable et vire bien.

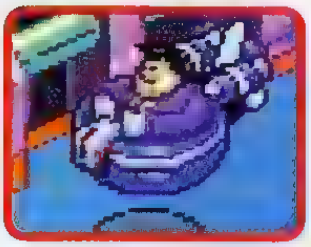


Modo
Il possède une puissance incroyable. Il conduit vite, saute volontiers en l'air pour faire des pirouettes et harcèle les ennemis de ses attaques vigoureuses.



Vinnie
Il est plein de bon sens et il est agile. Il possède une technique de course brillante qui met en oeuvre des attaques par saut et glissements sur le côté.

Limburger
C'est le méchant, ou plutôt, le chef des méchants. Il court dans sa soucoupe volante, attaquant sans merci dans toutes les directions.



Grease Pit
Sa moto est la plus rapide mais elle se conduit mal en virage. Sa technique favorite consiste à vaporiser de la graisse sur les gens qui tentent de le dépasser.

Dr Karbunkle
Il monte une moto en forme d'insecte qui possède des tentacules qu'il a lui-même dessinées. C'est un savant diabolique qui se distrait comme il peut au moyen de son rayon mutant.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

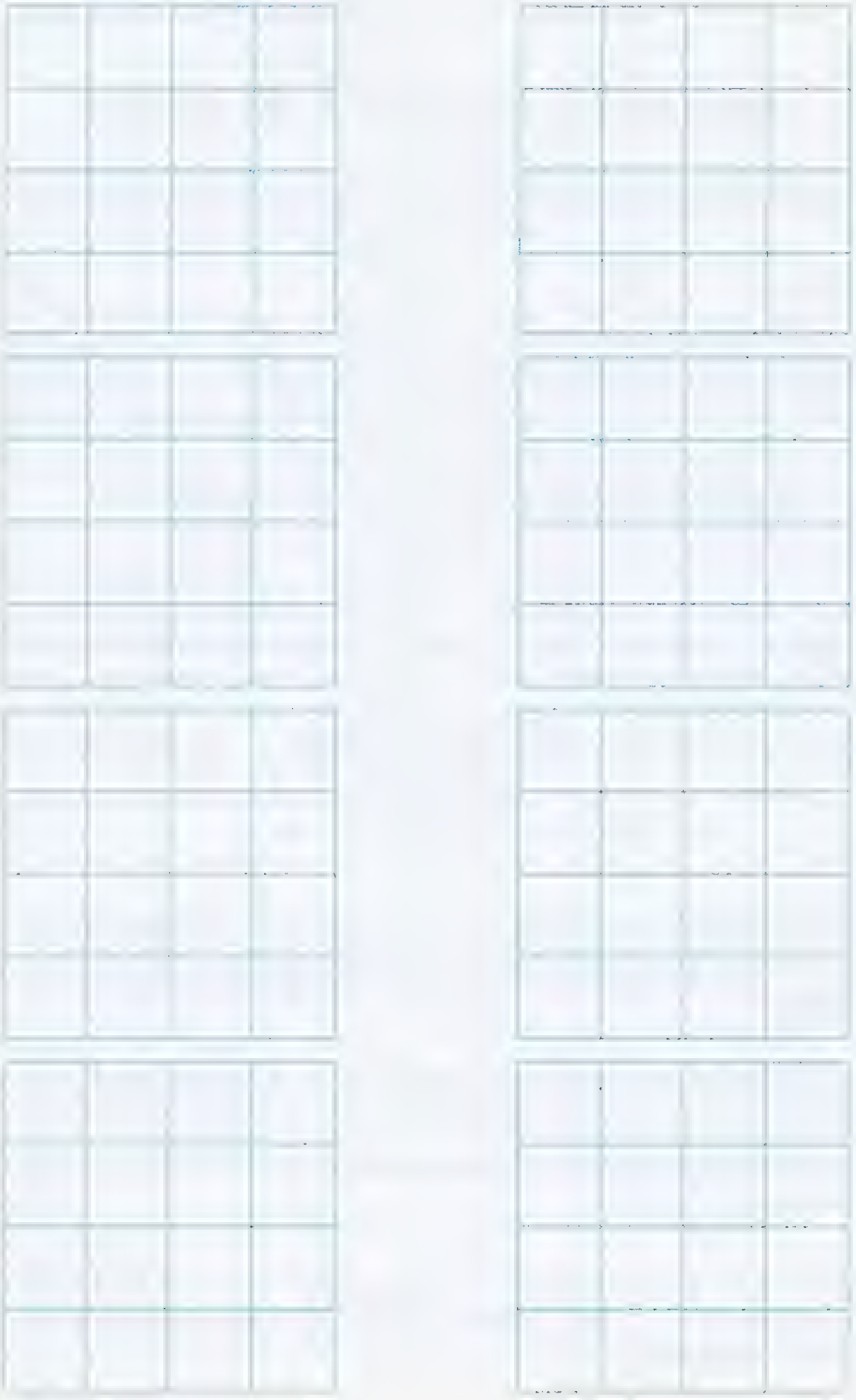
KONAMI FRANCE
23 Rue Cambon,
75001 Paris
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

PASSWORD



PASSWORD

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave/Het spel 44
Starten van het spel 45
Basisbediening 46
Hoofdrace 48
Strijdrace 50
Oefenrace 51
Tweekamp 52
De parkoersen 53
De coureurs 54

Ze zijn supercool en ze komen van Mars - de Motormuizen zijn hier! Hun planeet werd overvallen door de kwaadaardige ruimteling Limburger, die nu z'n zinnen heeft gezet op de Aarde. Start je opgevoerde motorfiets en versla Limburger en alle anderen door als eerste over de eindstreep te gaan!

Het spel

Er zijn zes coureurs waarmee je in dit spel kunt racen. Kies tussen Throttle, Modo, Vinnie (de drievoudige Motormuis), Limburger, of z'n handlangers Grease Pit of Dr Karbunkle. Kijk uit - dit is geen normale race! Onderweg wachten je allerlei valstrikken en andere spelers zullen je aanvallen. Je kunt tevens zelf een aantal vastrikken opzetten.

Je kunt vier verschillende racen aangaan:

- **Hoofdrace:** De hoofdrace van het spel, voor één of twee spelers.
- **Strijdrace:** Win door al je tegenstanders uit te schakelen of door het eerst over de eindstreep te gaan. Voor één of twee spelers.
- **Oefenrace:** Oefen je racetechniek. Alleen voor één speler.
- **Tweekamp:** Bind de strijd aan met een andere speler. Alleen voor twee spelers.

De manier waarop je het spel speelt is verschillend voor elk type race.

SNICKERS is a registered trademark. © Mars incorporated 1994.

Starten van het spel

Steek de spelcassette in je Super Nintendo Entertainment System en schakel het toestel aan. Druk op de starttoets zodat het titelscherm verschijnt.

In het keuzescherm
+ Stuurkussen, Selecttoets: Keuze maken
Starttoets, B toets: Keuze bevestigen
X toets, Y toets: Annuleren (deze funktie is soms niet bruikbaar)

Titelscherm

Gebruik het + Stuurkussen of de Selecttoets om een funktie te kiezen, en druk vervolgens op de Starttoets om door te gaan naar het volgende scherm.

- **1 SPELER** - Spelkeuze
- **PASSWORD** - Paswoordscherm
- **2 SPELERS** - Moeilijkheidsgraad keuzescherm
- **OPTION** - Optiescherm

Spelkeuzescherm, Moeilijkheidsgraad keuzescherm

Kies het spel dat je wilt spelen en de moeilijkheidsgraad. Hierna verschijnt het Coureur keuzescherm.

Coureur keuzescherm

Kies de coureur waarmee je wilt racen. Hierna begint het spel. Als je met twee spelers speelt kan je niet allebei dezelfde coureur kiezen. Zie het hoofdstuk "De coureurs" voor nadere bijzonderheden omtrent de verschillende coureurs.

Paswoordscherm

Door een paswoord in te voeren kan je na een onderbreking de Hoofdrace vervolgen vanaf het punt tot waar je de vorige keer bent gekomen. Paswoorden verschijnen in beeld aan het eind van het spel en aan het eind van iedere ronde.

Kies tussen 1 speler (1P) of 2 spelers (2P). Verplaats de cursor naar het invoerpunt met het + stuurkussen, en voer de letter in met de A of B toets. Als alle coureurs zijn ingevoerd, verplaats je de cursor naar "OK" en druk je op de starttoets of de B toets om het spel te starten.

Je kun tevens tegelijkertijd het paswoord voor een tweede coureur invoeren als je een Tweekamp wilt spelen. Dit is echter niet mogelijk als de andere coureur eindigde in een andere etappe of met een andere moeilijkheidsgraad reed, of als de coureurs hetzelfde zijn.

Optiescherm

In dit scherm kun je verschillende instellingen kiezen waarmee je gaat spelen. Gebruik het + stuurkussen voor het maken van de instellingen.

AUTO ACCEL: Hiermee kun je je motor opvoeren voor een snelle start. Houd de B toets ingedrukt voor één of twee sekonden en druk de toets vervolgens snel in om een vliegende start te maken.
SOUND MODE: Kies tussen stereo of mono geluid.
SOUND TEST: Luister naar de spelgeluiden met behulp van de A, B, X of Y toetsen.
ENGINE POWER: Kies de snelheid van je motorfiets in de Tweekamp.
EXIT: Keer terug naar het Titelscherm. Je kunt tevens de Starttoets indrukken om terug te gaan naar het Titelscherm.

Basisbedieningen

Basisfunkties van het bedieningspaneel tijdens het spel

X toets: Remmen
A toets: Items gebruiken
B toets: Snelheid opvoeren
Y toets: Aanvallen
Starttoets: Spel starten/Pauze
Selecttoets: Geen funktie

+ Stuurkussen: Bestuurt je coureur (door het stuur te draaien)
L/R toetsen: Zijwaarts uithalen naar links/rechts (sommige coureurs kunnen dit niet)

Funkties van het bedieningspaneel in het keuzescherm

+ Stuurkussen, Selecttoets: Keuze maken **Starttoets, B toets:** Keuze bevestigen
X toets, Y toets: Annuleren (deze funktie is soms niet bruikbaar)

Basisbediening tijdens het spel

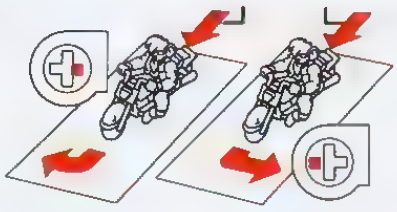
Snelheid opvoeren (B toets)
Houd de B toets ingedrukt om je snelheid op te voeren. De snelheid neemt toe zolang je de toets ingedrukt houdt tot je de topsnelheid hebt bereikt.

Sprinten: Druk de B toets snel achter elkaar in om te sprinten. Je kunt slechts een korte afstand sprinten. Sprinten is vooral handig bij de start en als je over hindernissen springt.

Sturen (+ Stuurkussen ←→)
Je stuurt de coureur met het + Stuurkussen. Druk naar links om naar links af te slaan, en naar rechts om naar rechts af te slaan.

Springen: Je kunt de coureur vooruit of achteruit laten leunen tijdens het maken van een sprong. Druk het + stuurkussen omlaag om de neus van de motorfiets van de grond te halen en de afstand van de sprong te vergroten. Druk het + stuur-kussen omhoog om de neus van de motor omlaag te drukken en de springafstand te verkorten.

Richting van verplaatsen



Zijwaarts uithalen (L, R toetsen)
Je kunt naar rechts of links glijden om andere rijders uit balans te brengen terwijl je zelf in het zadel blijft zitten. Druk op de L toets om naar links te glijden en op de R toets om naar rechts te glijden.

* Modo, Limburger, en Dr Karbunkle kunnen niet zijwaarts uithalen.

Overhellen
Om naar links over te hellen, druk het + stuurkussen naar links en tegelijkertijd op de R (L) toets. Om naar rechts over te hellen, druk het + stuurkussen naar rechts en tegelijkertijd op de de R (L) toets.

In geval van Limburger, druk eerst tweemaal snel op de R (L) toets, en druk vervolgens het + stuurkussen naar links of rechts.

Rij-techniek (B toets en + stuurkussen ↓)
In het parcourse zal je erbarmelijk slecht wegdek en hindernissen tegenkomen die je snelheid kosten als je er over rijdt. Behoud je snelheid door er met een bepaalde rij-techniek over te rijden.

* Limburger en Dr Karbunkle kunnen geen rij-technieken doen. Limburger zal achteruit leunen als je het + stuurkussen omlaag drukt.

Je kunt deze rij-techniek tevens gebruiken om jezelf tegen op de grond geplaatste bommen te beschermen.

Items gebruiken (A toets)
Dit is alleen mogelijk als je items hebt die je kunt gebruiken.

Aanvallen (Y toets)
Alle coureurs hebben een eigen manier van aanvallen.

• Als je Vinnie bestuurt, druk de Y toets dan eenmaal in om hem in de lucht te laten springen, en druk vervolgens nogmaals terwijl hij nog van de grond is om hem een aanval te laten doen.

Bommen leggen (+ Stuurkussen ↓ en Y toets)
Je kunt bommen op de grond plaatsen als een valstrik voor je tegenstanders die je op de hielen zitten.

Sprongen maken
De afstand van je sprong is afhankelijk van de grootte van de springhindernis en de snelheid waarmee je rijdt op het moment dat je er overheen gaat.

Remmen (X toets)

Remsprint (X toets + B toets, vervolgens X toets loslaten)
Een remsprint maak je door eerst te remmen (X toets) en vervolgens te accelereren (B toets). Laat de rem los om met grote snelheid weg te sprinten.

Afhaken
Stop de race. Je kunt hiervoor kiezen als je de Starttoets hebt ingedrukt om te pauzeren.

Tip voor springen

Om zonder tijdverlies je motor na een sprong weer op de grond te brengen, druk het + stuurkussen omhoog/omlaag om de motorfiets horizontaal met de grond te houden.

Hoofdrace (Main Race)

Aan de Hoofdrace kunnen één of twee spelers deelnemen.

Je moet elk parcourse vijfmaal rijden om het te volbrengen. De race bestaat uit vijf verschillende parcoursen, elk over een ander type terrein. Voor het winnen van een etappe moet je alle vijf parcoursen hebben gereden.

Het aantal etappes in een race is afhankelijk van de moeilijkheidsgraad. Het "Easy" niveau bestaat uit drie etappes, het "Normal" niveau uit vijf etappes, en het "Hard" niveau uit zes etappes. De parcourse worden geleidelijk aan moeilijker naarmate je de ronden van de race afwerkt.

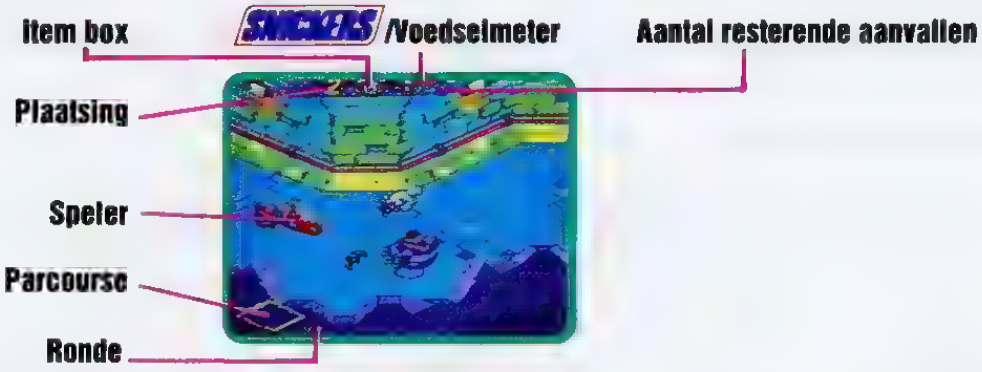
Voor elke race ontvang je punten gebaseerd op je positie in het klassement. De coureurs die als eerste, tweede en derde een etappe eindigden mogen doorgaan naar de volgende ronde. Behalve punten kun je tevens een geldprijs winnen aan het eind van een race, afhankelijk van de positie waarmee je eindigt.

Je positie in het klassement aan het eind van een race bepaalt je startpositie in de volgende race.

Alle coureurs hebben een voedselmeter. De meter geeft aan hoeveel SNICKERS repen je hebt gekocht. Telkens als je door een aanval wordt geraakt of in een valstrik rijdt zal je voedselmeter afnemen. Als de meter het nulpunt bereikt zal je coureur zo'n honger hebben dat hij de macht over het stuur verliest en explodeert. Na de explosie staat hij weliswaar weer op, maar heeft hij uiterst kostbare tijd verloren.

Aanval: Elke coureur heeft een eigen manier van aanvallen. Aan het begin van een race heb je nog geen aanvallen tot je beschikking, maar als je het parcourse eenmaal hebt gereden krijg je aanvallen tot je beschikking. Het aantal aanvallen is in aanvang vastgesteld op drie, maar dit aantal kan worden verhoogd tot acht per ronde op het parcourse door extra aanvallen in de winkel te kopen.

Als je een tegenstander dusdanig aanvalt dat hij explodeert, zal je naast het normale racegeld tevens bonusgeld verdienen.



Als je aan het eind van een etappe op de vierde of lagere plaats komt, zal het "Continue" doorspeelscherm verschijnen. Druk op de Starttoets of B toets alvorens tot nul is afgeteld om door te spelen vanaf het begin van de etappe die je net hebt gereden. Je hebt dan nog steeds evenveel geld en uitrusting als voorheen, maar je verliest al je punten. Als de aftelling nul bereikt, zal het spel eindigen en verschijnt het Paswoordscherm. Paswoorden verschijnen op het scherm aan het eind van elke etappe.

Items

Telkens als je een ronde hebt gereden kan je een item krijgen. Het soort item wordt willekeurig gekozen. Alle items zullen je helpen bij je poging om de race te winnen. Indien je echter in bezit komt van het speciale Snickers item, dan zal je coureur geen honger meer voelen waardoor hij voor korte tijd onverslaanbaar zal worden.

Aardbeving

Tijdstopper

Sprint

SNICKERS

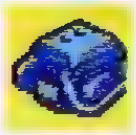
Bonus

Oppeppertjes

Je kunt je racegeld als een oppeppertje gebruiken door in de winkel uitrusting voor je motorfiets te kopen. Kies SHOP in het voorbereidingsscherm om door te gaan naar het winkelscherm.

De gekochte uitrusting behoud je als je doorgaat naar het volgende parcourse of de volgende etappe. Als je een paswoord in hebt gevoerd, zal je uitrusting worden bewaard tot de volgende keer dat je speelt.

Er zijn vier verschillende typen uitrusting die je kunt kopen. Elk heeft vijf verschillende niveau's van effektiviteit.



Motor
Verhoogt je topsnelheid en je accelleratievermogen.

Band
Zorg dat je banden een betere greep op het wegdek hebben.

Schot
Verhoogt het aantal aanvallen dat je hebt.

SNICKERS **/Voedsel**
De races waaraan je deelneemt zijn zo intensief dat de minste afleiding, en in het bijzonder honger, je kans op een overwinning verloren gaat. Onze Motormuizen zullen hun zuurverdiende centen dus hard nodig hebben om zo veel mogelijk SNICKERS repen te kopen zodat ze niet bezwijken aan een hongeraanval. In de wereld van de toekomst worden SNICKERS repen erg gewaardeerd vanwege hun eigenschap om honger te onderdrukken, waardoor ze een waardevol goed zijn in dit spel.

Strijdrace (Battle Race)

Aan de Strijdrace kunnen één of twee spelers deelnemen. Je hebt als doel de andere coureurs op het circuit te vernietigen en het levend over de eindstreep te brengen. Je moet je door alle parcourse werken.

De parcoursen zijn hetzelfde als in de Hoofdrace, maar als je coureur wordt vernietigd volgt er geen herstel en kan je het parcourse niet afmaken.

De aanvalstechniek is hetzelfde als in de Hoofdrace, maar je beschikt reeds vanaf het begin van de race over je volledige aanvalsvermogen. Je verdient bonusgeld door je tegenstanders te verwonden en ze op te blazen.

De coureur die het overleeft tot aan het eind van de race komt op de eerste plaats, de laatst vernietigde coureur wordt tweede, en zo door. Als meer dan één coureur het redt tot over de eindstreep, dan wint de coureur die het eerst de finish bereikt, en krijgen de daaropvolgende coureurs een plaats in het klassement naargelang de volgorde waarop ze over de streep rijden.

Als je aan het eind van de race op de eerste, tweede of derde plaats komt, dan mag je door naar de volgende race. Haal je de vierde of een lagere plaats dan is de race afgelopen en verschijnt het "Continue" doorspeelscherm. Druk op de Starttoets of B toets alvorens tot nul is afgeteld om door te spelen vanaf het begin van de race die je net hebt gereden. Als de aftelling nul bereikt, zal het spel eindigen en verschijnt het Titelscherm.

Je kunt uitrusting (behalve extra Schoten) in de Winkel kopen net als in de Hoofdrace.

Tips om te winnen

Gebruik deze tips om je tegenstanders achter je te laten!

1. Leer goed over te hellen voor extra snel bochtwerk!
2. Druk de accelleratietoets (B toets) herhaaldelijk in om te sprinten bij het springen over een hindernis!
3. Gebruik de aanvallen en items zo slim mogelijk!

Meet je met een vriend als je de parcourse goed kent! Door slag te leveren met een geduchte rivaal zal je je racetechniek verder polijsten en een eersteklas motorduivel worden!

Oefenrace (Practice)

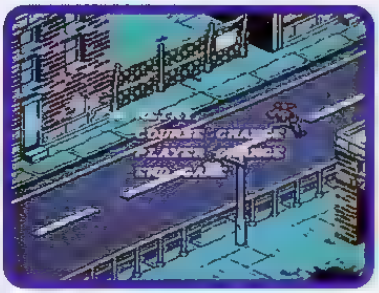
In de Oefenrace (alleen voor één speler) kies je een van de parcourse uit de Hoofdrace om je rijtechniek te oefenen.

Parcourse keuzescherm

Kies je parcourse in dit scherm en het spel begint.

Aan de Oefenrace kan slechts één speler deelnemen. Er zijn geen tegenstanders en je hebt geen items of aanvallen tot je beschikking. De tijd waarin je het parcourse hebt gereden wordt getoond als je na afloop van alle vijf de ronden over de eindstreep rijdt.

Het scherm toont tevens de beste tijd waarmee je een parcourse als Oefenrace hebt gereden. De tijden worden in het geheugen bewaard tot je het Super Nintendo Entertainment System uitschakeld.



Als je een parcourse hebt gereden zal het Oefenrace keuzescherm verschijnen. In dit scherm kan je de volgende keuzes maken:

RETRY: Oefen hetzelfde parcourse nogmaals.

COURSE CHANGE: Terug naar het parcourse keuzescherm om een ander oefenparcourse te kiezen.

PLAYER CHANGE: Ga naar het Coureur keuzescherm om een andere coureur te kiezen en vervolg de oefensessie.

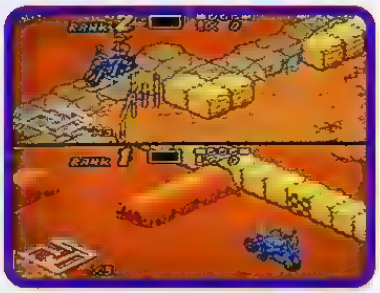
END GAME: Terug naar het Titelscherm.

Tweekamp (VS race)

In een Tweekamp (alleen voor twee spelers) kies je een van de parcourse in de Hoofdrace en neem je het op tegen een vriend.

Parcourse keuzescherm

Kies je parcourse in dit scherm en het spel begint.



Tweekamp is vrijwel hetzelfde als Hoofdrace. Je kiest een parcourse en de persoon die na vijf ronden als eerste over de eindstreep komt is de winnaar.

Er zijn geen items.

Speler 1 (1P) rijdt in de bovenste helft van het scherm, en speler 2 (2P) in de onderste helft.

Als je een parcourse hebt gereden, zal het Tweekamp keuzescherm verschijnen. In dit scherm kun je volgdende keuzes maken:

RETRY: Rij opnieuw hetzelfde parcourse.

COURSE CHANGE: Terug naar het parcourse keuzescherm om een ander parcourse te kiezen.

PLAYER CHANGE: Ga naar het Coureur keuzescherm om een andere coureur te kiezen en vervolg de racesessie.

END GAME: Terug naar het Titelscherm.

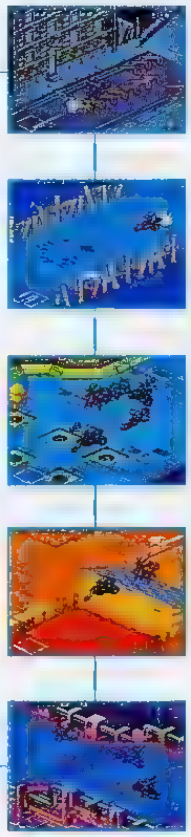
Dit wordt getoond in het schermdeel van de verliezer.

• Je kunt de snelheid van je coureur veranderen in het Optiescherm.

De parkoersen

De Hoofdrace bevat in totaal dertig verschillende parcourse, verspreid over een verscheidenheid aan terreinen en lokaties voor extra opwinding en sensatie tijdens het racen.

De parcourse zijn te verdelen in vijf hoofdgroepen



① **CITY:** Race door een stedelijk gebied van snelwegen en gebouwen.

② **ISLAND:** Ga van eiland tot eiland in een tropische omgeving.

③ **SEWERAGE:** Ervaar de opwinding van een race door verraderlijke ondergrondse tunnels.

④ **CIRCUIT:** Sensationele parcourse in een stadium.

⑤ **FORTRESS:** Sta je mannetje in laatste race van de etappe die zich begeeft op de parcourse van een zwaarbewaakt ijzeren fort.

Van elk parcourse moet je vijf ronden rijden om een etappe te voltooien. Het "Easy" niveau bestaat uit drie etappen, het "Normal" niveau uit vijf etappen, en het "Hard" niveau uit zes etappen.

Eigenschappen van de motorfietsen

Elke coureur rijdt op een ander soort motorfiets, die verschilt in snelheid, accelleratievermogen en greep op het wegdek.

Snelheid → De topsnelheid van een motorfiets.
Accelleratie → Hoe lang het duurt voordat de motorfiets topsnelheid bereikt na het drukken op de accelleratietoets.
Wielgreep → Hoe de motorfiets zich gedraagt in de bocht.

Dit zijn de sterke en zwakke punten van de diverse motorfietsen:

	Snelheid	Accelleratie	Wielgreep
Throttle	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶▶
Modo	▶▶▶▶	▶▶	▶▶▶
Vinnie	▶	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶
Limburger	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶	▶
Grease Pit	▶▶▶▶▶▶	▶	▶▶
Dr. Karbunkle	▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶▶

Aanvallen

De motorfiets van iedere coureur heeft een andere aanvalstechniek.

Throttle : Tornado Shot Gooit tegenstanders de lucht in.

Modo : Bionic Crash Een dodelijke tackle die tegenstanders zwaar verwond.

Vinnie : Shooting Star Stuwt de motorfiets de lucht in voor een aanval op topsnelheid.

Limburger : Plutarkian Beam Bevriest tegenstanders met een bliksemschicht.

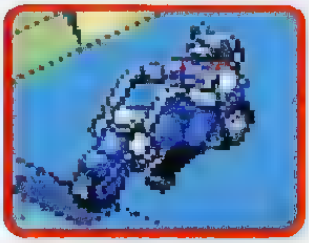
Grease Pit : Grease Gun Bespuit tegenstanders met vet waardoor ze smelten.

Dr Karbunkle : Mutation Beam Tovert tegenstanders voor bepaalde tijd om in "Fred de Mutant".

Couriers en hun motorfietsen

Throttle
De zeer koele leider van de Motormuizen die nooit in paniek rijdt. Z'n motorfiets is stabiel en ligt goed in de bocht.

Modo
Een uitzonderlijk krachtige Motormuis. Hij is een gewaagde racer die in de lucht springt om extra scherpe bochten te nemen en z'n vijanden het leven zuur maakt met knalharde aanvallen.



Vinnie
Een gewiekste en behendige Motormuis. Hij heeft een flitsende, technisch geperfectioneerde racestijl die wordt gekenmerkt door springaanvallen en glijden in de bocht.

Limburger
De baas van de slechterikken. Hij heeft als voertuig een vliegende schotel, en valt zonder genade in alle richtingen aan.

Grease Pit
Z'n motorfiets is weliswaar de allersnelste maar ligt slecht in de bocht. Z'n favoeriete truck is daarom tegenstanders die hem in proberen te halen met z'n Grease Gun te bespuiten met smeervet.

Dr Karbunkle
Deze kwaadaardige geleerde rijdt een zelf-ontworpen insekt-achtige motorfiets met tentakels. Hij vindt het leuk anderen om te toveren in mutanten met z'n Mutation Beam.

VRAGEN OVER NINTENDO - OF SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM - SPELLEN?

BEL DE NINTENDO SERVICELIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Super Nintendo Entertainment System-bezitters zitten daar gelukkig niet mee!
Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

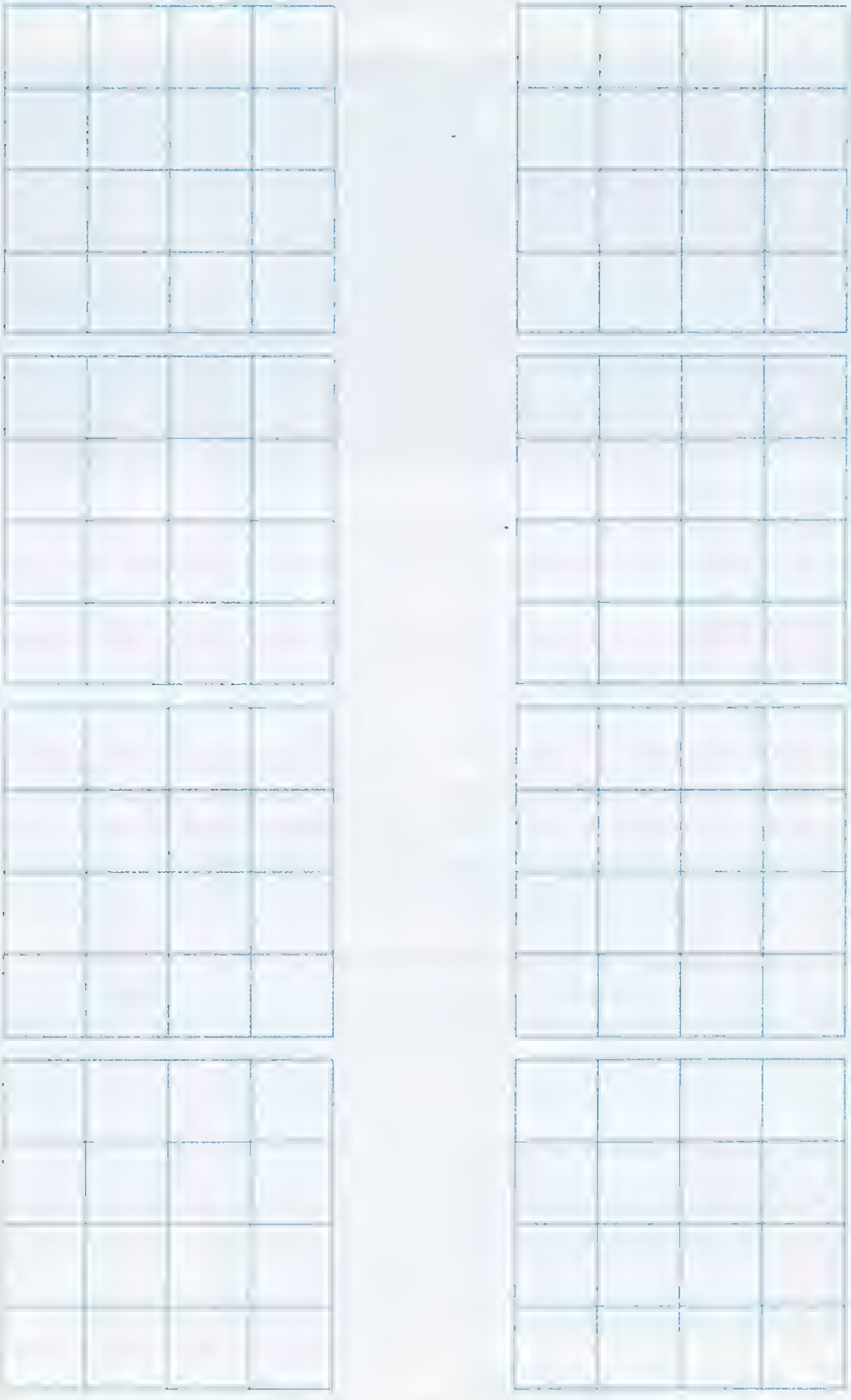
In Nederland 03402-54490

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - wenten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

PASSWORD



Indice

Indice/Sobre el juego 58
Inicio del juego 59
Controles básicos 60
Carrera principal 62
Carrera con batalla 64
Práctica 65
Carrera VS 66
Sobre las rutas 67
Sobre los jugadores 68

¡Los super audaces Biker Mice (Ratones motociclistas) provenientes del Marte están ahora aquí! Su planeta fue invadido por el maldito y extraño Limburger que ahora ha puesto su mira en nuestro planeta. ¡Arremétete con una moto para aplastar a Limburger, vencer a todos los otros enemigos y pasar la línea final!

Sobre el juego

En este juego puedes seleccionar uno de los seis caracteres. Escoge de entre Throttle, Modo, Vinnie (los tres ratones motociclistas), Limburger, o su compinche Grease Pit o Dr Karbunkle. ¡Cuidado - no es una carrera normal! Te aguardan las trampas a lo largo de la pista, y los otros jugadores tratarán de atacarte. Tú puedes también poner una variedad de trampas.

Hay cuatro diferentes carreras que puedes competir:
- **Carrera principal:** La carrera principal señalada para uno o dos jugadores.
- **Carrera con batalla:** Gana la carrera poniendo fuera a todos tus enemigos o cruzando primero la línea final. Para uno o dos jugadores.
- **Práctica:** Para la carrera de práctica. Es sólo para un jugador.
- **Carrera VS:** Lleva un amigo. Sólo para dos jugadores.

El modo de jugar depende del tipo de la carrera.

SNICKERS is a registered trademark. © Mars incorporated 1994.

Inicio del juego

Inserta el Game Pak en tu Sistema de Entretenimiento Super Nintendo, y pon el interruptor en la posición ON. Presiona el botón de inicio (Start) para visualizar la pantalla de títulos.

En la pantalla de Selección

Mando de control +, botón de selección: Hacen selecciones
Botón de inicio, botón B: Fijan las selecciones
Botón X, botón Y: Cancelación (algunas veces no puede usarse esta función)

Pantalla de títulos

Usa el mando de control + o el botón de selección para seleccionar un modo, y presiona el botón de inicio para mover hacia la siguiente pantalla.

- 1 PLAYER (1 jugador) - Selección de juegos
- 2 PLAYERS (2 jugadores) - Pantalla de dificultad
- PASSWORD (Palabra de paso) - Pantalla de palabras de paso
- OPTION (Opción) - Pantalla de opciones

Pantalla de selección de juegos, Pantalla de dificultad

Selecciona el juego deseado y también el nivel de dificultad. Aparecerá la pantalla de selección de jugadores

Pantalla de selección de jugadores

Selecciona tu carácter. Entonces, empezará el juego. Si participan dos jugadores, cada cual no podrán seleccionar el mismo carácter. Consulta la sección "Los jugadores" para los detalles de cada carácter.

Pantalla de palabras de paso

Si usas una palabra de paso, puedes empezar el juego desde el punto donde dejaste la Carrera Principal. Las palabras de paso aparecen en la pantalla al fin del juego así como al fin de cada carrera.

Selecciona 1P o 2P. Mueve el cursor al punto de registro usando el mando de control +, y usa el botón A o B para registrar la letra. Cuando termines el registro de todos los caracteres, mueve el cursor hacia la posición "OK" y presiona el botón de incio o el botón B para comenzar el juego.

Puedes registrar también la palabra de paso para un segundo carácter al mismo tiempo, si deseas jugar un juego VS. Sin embargo, no podrás hacerlo si otro carácter terminó en un diferente roundo o a un diferente nivel de dificultad, o cuando ambos caracteres son los mismos.

Pantalla de opciones

Puedes cambiar los parámetros del juego en esta pantalla. Usa el mando de control + para fijar los siguientes ítemes:

AUTO ACCEL.(Aceleración automática): Te permite acelerar tu moto. Mantén presionado el botón B durante uno o dos segundos para acelerar, y presiónalo rápidamente para saltar.
SOUND MODE (Modo de sonidos): Selecciona el sonido estereofónico o monaural.
SOUND TEST (Prueba sonora): Escucha los sonidos del juego usando los botones A, B, X o Y.
ENGINE POWER (Potencia del motor): Ajusta la velocidad de la moto en la Carrera VS.
EXIT (Salida): Retorno a la pantalla de títulos. Puedes presionar también el botón de inicio para volver a la pantalla de títulos.

Controles básicos

Funciones básicas de los controles durante el juego

Mando de control +: Mueve tu carácter (Gira el volante de dirección)
Botones L/R: Manotazo lateral a la derecha/izquierda (algunos caracteres no pueden hacer este movimiento)
Botón X: Freno
Botón A: Uso de ítemes
Botón B: Aceleración
Botón Y: Ataque
Botón de inicio: Inicio del juego/Pausa
Botón de selección: No usado

Función de los controles en la pantalla de selección

Mando de control +, Botón de selección: Hacen selecciones
Botón de inicio, Botón B: Fijan las selecciones
Botón X, Botón Y: Cancelación (algunas veces no puede usarse esta función)

Movimientos básicos durante el juego

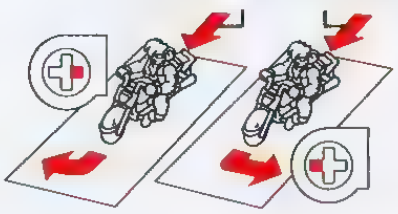
Aceleración (Botón B)
Mantén presionado el botón B para acelerar. Si lo mantienes presionado, bajará la velocidad una vez que haya alcanzado la máxima.

- **Arremetida (auxiliar):** Golpea repetidamente el botón B para correr rápidamente. Puedes correr solamente por una corta distancia. La arremetida es particularmente útil cuando te pongas en marcha y cuando saltas.

Movimientos direccionales (Mando de control + ←→)
Usa el mando de control + para realizar movimientos direccionales. Presiona "derecha" para voltear a la derecha o "izquierda" para voltear a la izquierda.

- **Saltos (auxiliar):** Puedes hacer que tu carácter se incline hacia adelante y hacia atrás durante los saltos. Presiona "abajo" del mando de control + para poner la delantera de la moto hacia arriba y aumentar la distancia del salto. Presiona "arriba" del mando de control + para dejar la delantera de la moto hacia abajo y acortar la distancia del salto.

Dirección del movimiento



Manotazo lateral (Botones R, L)
Puedes deslizarte a la derecha e izquierda para dar manotazos a otras motos mientras permaneces en una posición vertical en tu moto. Presiona el botón R para dar manotazo a la derecha, y el botón L para dar manotazo a la izquierda.

* Modo, Limburger y Dr Karbunkle no pueden dar manotazo lateral.

Inclinación
Para la inclinación a la derecha, presiona "derecha" del mando de control + y el botón R(L) al mismo tiempo. Para la inclinación a la izquierda, presiona "izquierda" del mando de control + y el botón R(L) al mismo tiempo.

* Para Limburger, presiona el botón R(L) dos veces rápidamente y luego presiona "derecha" o "izquierda" del mando de control +.

Recorrido por la rueda trasera (Botón B + Mando de control + ↓)

Podrás pasar a través de caminos escabrosos y obstáculos de la pista sin pérdida de velocidad. Mantén la velocidad acelerada corriendo mediante la rueda trasera.

Limburger y Dr Karbunkle no pueden usar esta técnica. Limburger se inclinará hacia atrás si presionas "abajo" del mando de control +.

Puedes usar también este mando para protegerte de las heridas que pueden causar las bombas que hay en el suelo.

Uso de los ítemes (Botón A)
Este mando es efectivo sólo cuando hayas obtenido los ítemes.

Ataque (Botón Y)
Cada carácter ataca de diferente manera.

* Cuando estés controlando a Vinnie, presiona una vez el botón Y para poder saltar al aire, y mientras se mantiene en el aire, presiona otra vez el mismo botón para que Vinnie ataque.

Bombas tendidas (auxiliar) (Mando de control + ↓ + Botón Y)
Puedes tender bombas sobre el suelo como una trampa para los caracteres que te persiguen.

Saltos
La distancia que puedes saltar varía según la medida del salto y la velocidad en que estás corriendo en el momento del intento.

Frenado (Botón X)

Frenado y arremetida (Botón X + Botón B, luego soltar el botón X)
Para hacer un frenado y arremetida, mantén presionado el freno (Botón X) y acelera (Botón B). Suelta el freno para salir corriendo a alta velocidad.

Retiro
Paro de la carrera. Puedes seleccionar esto después de presionar el botón de inicio para hacer una pausa.

Sugerencia para el salto

Para aterrizar tu moto sin pérdida de tiempo, presiona arriba/abajo del mando de control + de manera que baje en posición horizontal al suelo.

Carrera principal (Main Race)

Uno o dos jugadores pueden competir en la carrera principal.

En esta competencia, debes correr cinco vueltas por carrera. Hay cinco diferentes rutas de carrera, cada cual sobre diferente terreno. Tienes que completar las cincos rutas para ganar cada round.

El número de rounds depende del nivel de dificultad. Hay tres rounds en el nivel fácil (Easy), cinco en el nivel normal (Normal) y seis en el nivel difícil (Hard). Las rutas se hacen más difíciles a medida que avanzan los rounds de la carrera.

Obtienes puntos por cada carrera de acuerdo a la posición que ocupes en la carrera. Los motociclistas que ocupan el primer, segundo y tercer lugar en cada round pasan al siguiente. Además de los puntos, puedes ganar también dinero de victoria al fin de cada carrera según el lugar que ocupes.

El lugar que ocupes al fin de cada carrera afecta tu posición de partida en la subsiguiente carrera.

Cada carácter tiene un indicador de alimento. El indicador representa la cantidad de barras de SNICKERS comprada. Cuando el indicador llega a cero, el nivel de hambre de tu carácter llegará a tal punto que no podrá controlar su moto. Cuando ocurrre esto, explosionará tu carácter. Después de la explosión, resucitará pero con gran pérdida de tiempo.

Ataque: Cada carácter ataca de una manera diferente. Al comienzo de una carrera, el número de ataques posibles es cero. Pero después de completar una vuelta, se hace posible usar los ataques. El número de ataques es inicialmente tres, pero si el jugador compra más en la Tienda, podrá aumentar hasta ocho ataques por vuelta.

Si atacas a un enemigo y lo haces explosionar, recibirás dinero de bonificación además del dinero normal por carrera.

Si ocupas el cuarto lugar o inferior al final de un round, aparecerá la pantalla de continuar (Continue). Presiona el botón de inicio o el botón B antes de que la cuenta regresiva alcance cero de manera que puedas continuar el juego desde el comienzo del round que acabas de terminar. Tú tendrás la misma cantidad de dinero y equipos que tenías antes, pero perderás todos tus puntos. Si la cuenta regresiva llega a cero, terminará el juego y aparecerá la pantalla de palabra de paso (Password). Las palabras de paso se indicarán en la pantalla al fin de cada round.

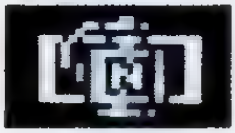
Ítemes

Cada vez que termines una vuelta, podrás obtener un ítem. El tipo de ítem se escoge al azar. Todos los ítemes te ayudarán a ganar la carrera. Y cuando coleccionas el ítem especial Snickers, tu carácter se librará de cualquier peligro de un ataque de hambre, por lo que él será invencible por un corto tiempo.

Terremoto

Detenedor del tiempo

Arremetida



SNICKERS

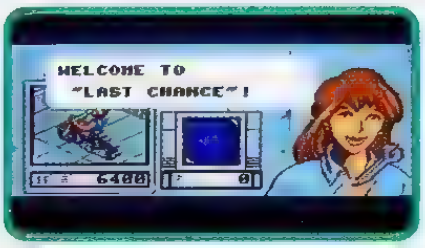
Bonificación

Refuerzos

Para reforzarte, puedes usar tu moneda para comprar equipos para tu moto en la tienda (Shop). Selecciona SHOP en la pantalla de preparación para que se visualice la pantalla de tienda.

Tendrás a tu disposición los equipos comprados aun cuando pases al siguiente curso o round. Si registras una palabra de paso a la interrupción del juego, los equipos seguirán en tu poder cuando reanudes el juego.

Hay cuatro diferentes tipos de equipos que puedes comprar. Cada uno tiene cinco niveles de efectividad.



Motor
Aumenta la velocidad y fuerza de aceleración.

Neumático
Hace que tus neumáticos ofrezcan un agarre más efectivo.

Disparo
Aumenta el número de ataques que tienes.

SNICKERS **/Alimento**
Las carreras en que participarás son tan intensas que aun la menor distracción, especialmente el hambre, puede destruir tu chance de triunfar. Por lo tanto, los Ratones Motociclistas (Biker Mice) tendrán que gastar el dinero difícilmente ganado para comprar cuanto más barras SNICKERS para vencer los ataques de hambre. En el futuro, las barras SNICKERS se convertirán en prendas de gran valor por su habilidad de impedir la hambre durante el juego.

Carrera con batalla (Battle Race)

Uno o dos jugadores pueden jugar este juego. El fin que persigues es destruir los otros caracteres y permanecer vivo hasta que pases la línea final. Debes pasar todos los cursos establecidos.

Las rutas son iguales que las de la carrera principal (Main Race), con la diferencia que si eres destruido, no podrás recuperarte y terminar el curso.

El modo de atacar es idéntico al de la carrera principal, pero tienes el número completo de ataques desde el comienzo de la carrera. Puedes obtener dinero de bonificación hiriendo y explosionando los enemigos.

El jugador que sobrevive hasta el fin de la carrera ocupa el primer lugar, el que es destruido último se clasifica el segundo lugar, y así por el estilo. Si permanecen vivos y cruzan la línea final más de un jugador, se clasifica ganador el que la pasa primero, y segundo puesto el que lo hace después.

Si ocupas el primer, segundo o tercer lugar al fin de la carrera, pasarás a la siguiente carrera. Por el contrario, si ocupas el cuarto lugar o inferior, quedarás fuera de la carrera, y aparecerá la pantalla de continuar (Continue). Presiona el botón de inicio o el botón B antes de que la cuenta regresiva llegue a cero para poder continuar el juego desde el comienzo de la carrera que acabas de terminar. Si la cuenta regresiva alcanza cero, terminará el juego y se visualizará la pantalla de títulos.

Consejos para la victoria

¡Guíate de estos consejos para triunfar!

1. ¡Domina el arte de ladear para voltear efectivamente!

2. ¡Golpea repetidamente el botón de aceleración (Botón B) para acelerar en los saltos!

3. ¡Usa los ataques e ítemes que más te convienen!

Cuando te hayas acostumbrado a las rutas, juega con tu amigo. ¡La lucha con un digno rival es el camino más corto para elevar tu nivel técnico y convertirte en el motociclista No. 1!

Práctica

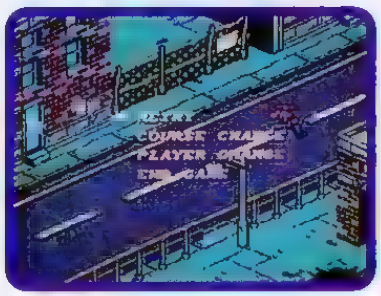
En este modo (sólo para un jugador), tú seleccionas uno de las rutas en la carrera principal para mejorar tus habilidades de conducción.

Pantalla de selección de rutas

Selecciona el curso en esta pantalla e incia el juego

Sólo un jugador puede jugar en este modo. No hay oponentes, ítemes ni ataques que puedas usar. El tiempo que tardas para terminar la carrrera se visualiza cuando termines cinco vueltas y pases la líneas final.

Se visualizará también tu mejor tiempo en el modo de práctica. Los registros de tiempo se mantienen en la memoria hasta que apagues el Sistema de Entretenimiento Super Nintendo.



Cuando hayas terminado una carrera, aparecerá la pantalla de selección de práctica. Puedes seleccionar de entre los siguientes ítemes:

RETRY (Nuevo intento): Para practicar en la misma ruta otra vez.

COURSE CHANGE (Cambio de ruta): Retorno a la pantalla de selección de etapas para seleccionar una diferente ruta.

PLAYER CHANGE (Cambio de jugador): Visualización de la pantalla de selección de jugadores para elegir un distinto carácter y continuar el juego.

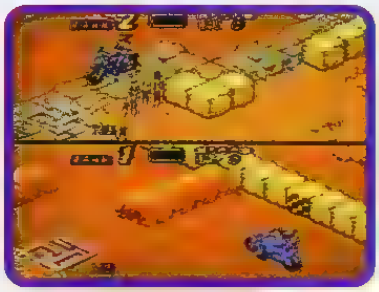
END GAME (Fin del juego): Retorno a la pantalla de títulos.

Carrera VS (VS Race)

En este modo (sólo para dos jugadores), selecciona una de las rutas en la Carrera Principal y juega con tu amigo.

Pantalla de selección de etapas

Selecciona una ruta en esta pantalla e inicia el juego.



La carrera VS (VS Race) es básicamente igual que la carrera principal (Main Race). Selecciona una ruta, y la persona que termina las cinco vueltas y cruza primero la línea final es el ganador.

No hay ítemes

Carreras motociclistas 1P (1 jugador) en la mitad superior de la pantalla de juego y carreras motociclistas 2P (2 jugadores) en la mitad inferior de la pantalla.

Cuando hayas terminado una carrera, aparecerá la pantalla de selección de Carrera VS. Tú puedes seleccionar de los siguientes ítemes:

RETRY (Nuevo intento): Para competir en la misma ruta otra vez.

COURSE CHANGE (Cambio de ruta): Retorno a la pantalla de selección de rutas para seleccionar una diferente ruta a competir.

Esto se visualiza en la sección del perdedor de la pantalla.

PLAYER CHANGE (Cambio de jugador): Visualización de la pantalla de selección de jugadores para elegir un distinto carácter y continuar el juego.

END GAME (Fin del juego): Retorno a la pantalla de títulos.

- Puedes cambiar la velocidad del jugador en la pantalla de opciones.

Sobre las rutas

En la carrera principal hay treinta rutas en total, dispuestas en una variedad de lugares y terrenos para permitir carreras emocionantes.

Hay cinco tipos principales de ruta:

① **CITY (Ciudad):** Carrera en la ciudad, con vista de autopistas y edificios.

② **ISLAND (Isla):** Carrera a través de las islas tropicales.

③ **SEWERAGE (Aguas negras):** Experimenta la carrera emocionante en los túneles subterráneos llenos de trampas.

④ **CIRCUIT (Circuito):** Circuitos lleno de acción dentro de un estadio.

⑤ **FORTRESS (Fortaleza):** Lucha en la carrera final del round, a lo largo de las rutas con fortaleza de hierro de gran protección.

Debes terminar cinco vueltas de cada ruta para pasar con exito un round. Hay tres rounds en el nivel fácil (Easy), cinco en el nivel normal (Normal) y seis en el nivel difícil (Hard).

Sobre los jugadores

Características de las motos

Cada carácter tiene un diferente tipo de moto. Cada moto tiene distinta velocidad, aceleración y características de agarre de los neumáticos.

Velocidad ➜ La velocidad que puede alcanzar la moto.
Aceleración ➜ El tiempo que tarda la moto hasta alcanzar la velocidad máxima después de presionar el acelerador.
Agarre ➜ La capacidad en que la moto toma curvas.

Estas son las potencias y debilidades de cada moto:

	Velocidad	Aceleración	Agarre
Throttle	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶▶
Modo	▶▶▶▶	▶▶	▶▶▶
Vinnie	▶	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶
Limburger	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶	▶
Grease Pit	▶▶▶▶▶▶	▶	▶▶
Dr. Karbunkle	▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶▶

Ataque

La moto de cada carácter puede hacer una diferente clase de ataques.

Throttle : Disparo explosivo — Lanza los enemigos al aire.

Modo : Tritulación biónico — Un atajo mortal que hiere severamente a los enemigos.

Vinnie : Shoorting Star — Impulsa la moto al aire a máxima velocidad para el ataque.

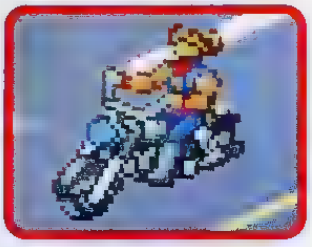
Limburger : Haz Plutarkian — Inmoviliza los enemigos con un relámpago.

Grease Pit : Pistola de engrase — Pulveriza los enemigos con grasa y los derrite.

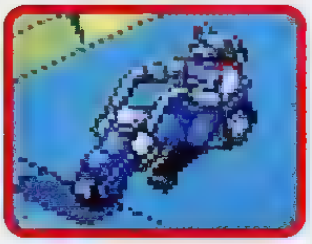
Dr Karbunkle : Haz de mutación — Transforma los enemigos en "Fred the Mutant" (Fred el Mutante) por un tiempo determinado.

Caracteres y motos

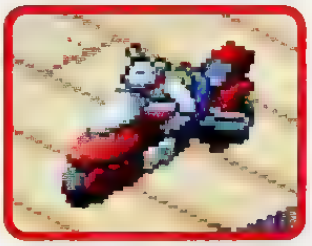
Throttle
El audaz y sereno líder de los ratones motociclistas. Su moto es estable y toma las curvas de lo lindo.



Modo
Un ratón motociclista con una fuerza increíble. Es asombroso en las carreras arduas; salta en el aire para realizar curvas cerradas y ataca potentemente a los enemigos.

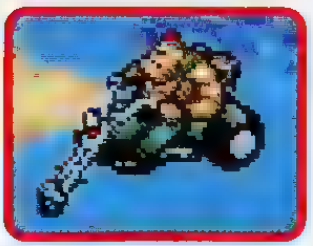


Vinnie
Un ratón motociclista listo y ágil. El es dueño de un estilo hábil y llamativo. Hace ataques al salto y curvas cerradas.



Limburger
El mandamás de los malditos. El vuela en su platillo volador, atacando en todas las direcciones sin piedad.

Grease Pit
Su moto es el más veloz de todos, pero no puede dar curvas bien. Su técnica favorita es inyectar grasa con su pistola de engrase sobre todos quienes tratan de alcanzarlo.



Dr Karbunkle
El monta una moto en forma de insecto con tentáculos diseñados por él mismo. Es un científico malvado que se deleita convirtiendo a la gente en mutantes con su haz de mutación.

Indice

Indice e note sul gioco 70
Avvio 71
Comandi principali 72
Gara Principale 74
Battaglia in corsa 76
Allenamento 77
Gara a Due 78
Note sui circuiti 79
Note sui personaggi 80

Sono dei duri e vengono da Marte: i Topi in Motocicletta sono arrivati. Il loro pianeta è stato invaso da un malvagio straniero, Limburger, che ora ha messo gli occhi sulla Terra. È quindi necessario mettersi per strada su un'ardente motocicletta per schiacciare Limburger e battere tutti gli altri sulla linea del traguardo!

Note sul gioco

In questo gioco si può scegliere uno qualunque dei sei personaggi: Throttle, Modo e Vinnie (i tre Topi in Motocicletta), Limburger, o i suoi sgherri Grease Pit o Dr. Karbunkle. Ma attenzione! Non si tratta di una normale corsa! Il percorso è seminato di trappole e trabocchetti, e gli altri concorrenti cercheranno di attaccare il giocatore che, a sua volta, potrà porre trappole sulla loro strada.

Si possono effettuare quattro tipi diversi di corsa:

Gara Principale: La Gara Principale del gioco, per uno o due giocatori.
Battaglia in corsa: Si vince eliminando tutti gli avversari, o riuscendo a tagliare il traguardo per primo. Per uno o due giocatori.
Allenamento: Per potersi esercitare a correre. Per un solo giocatore.
Gara a Due: Per confrontarsi con un amico. Solo per due giocatori.

Le modalità del gioco sono diverse a seconda del tipo di corsa prescelto.

SNICKERS is a registered trademark. © Mars incorporated 1994.

Avvio

Inserire la cartuccia nel Super Nintendo e accendere l'apparecchio. Premere il tasto di avvio per visualizzare lo schermo del titolo.

Non appena compare lo schermo di selezione

Tasto direzionale e tasto "select": per effettuare le selezioni desiderate.
Tasto "start" e tasto B: per memorizzare la selezione effettuata.
Tasto X e tasto Y: per la cancellazione (talvolta questa funzione non può essere utilizzata).

Schermo del titolo

Usare il tasto direzionale o il tasto "select" per scegliere una modalità, e premere poi il tasto "start" per passare allo schermo successivo.

1 PLAYER - Selezione del gioco
2 PLAYERS - Schermo della difficoltà
PASSWORD - Schermo della parola d'ordine
OPTION - Schermo delle opzioni

Schermo di selezione del gioco e schermo della difficoltà

Selezionando il tipo di gioco che si vuole giocare ed il livello di difficoltà, compare poi lo schermo di selezione del giocatore.

Schermo di selezione del giocatore

Selezionare il personaggio desiderato. Il gioco si avvia. Se si gioca in due, non è possibile scegliere lo stesso personaggio per entrambi i giocatori. Per ulteriori dettagli vedere la sezione "Note sui personaggi".

Schermo della parola d'ordine

Se è stata memorizzata una parola d'ordine, si può riprendere il gioco dal punto in cui lo si era interrotto, nella Gara Principale. Le parole d'ordine compaiono sullo schermo alla fine del gioco e alla fine di ogni manche.

Selezionare 1P o 2P. Spostare il cursore sulla lettera per mezzo del tasto direzionale, e usare poi i tasti A o B per inserirla. Una volta inserite tutte le lettere desiderate, spostare il cursore sulla voce "OK" e premere il tasto "start" o il tasto B per far partire il gioco.

Contemporaneamente si può inserire una parola d'ordine anche per un secondo personaggio, se si vuole giocare una Gara a Due. Ciò non è però possibile se l'altro personaggio ha terminato la corsa in una manche diversa, o con un diverso livello di difficoltà o se entrambi i giocatori hanno usato lo stesso personaggio.

Schermo delle opzioni

Volendo, si possono modificare i parametri del gioco a partire da questo schermo. Usare il tasto direzionale per modificare le voci seguenti.

AUTO ACCEL.: Consente di aumentare i giri della motocicletta. Per l'accelerazione tenere premuto il tasto B per uno o due secondi, e premerlo poi rapidamente per balzare via.
SOUND MODE: Per selezionare il suono stereo o mono.
SOUND TEST: Per ascoltare i suoni del gioco per mezzo dei tasti A, B, X o Y.
ENGINE POWER: Per regolare la potenza del motore della motocicletta nella Gara a Due.
EXIT: Per tornare allo schermo del titolo (si può anche usare il tasto "start").

Comandi principali

Funzioni principali del joypad durante il gioco

Tasto direzionale: per spostare il personaggio (cioè sterzare).
Tasti L e R: per dare colpi violenti a sinistra o a destra (certi personaggi non possono effettuare questo movimento).
Tasto X: per frenare.
Tasto A: per usare gli oggetti.
Tasto B: per accelerare.
Tasto Y: per attaccare
Tasto "start": inizio del gioco o pausa.
Tasto "select": non utilizzato.

Funzioni del joypad per lo schermo di selezione

Tasto direzionale e tasto "select": per effettuare le selezioni desiderate.
Tasto "start" e tasto B: per memorizzare le selezioni effettuate.
Tasti X e tasto Y: per la cancellazione (talvolta questa funzione non può essere utilizzata).

Principali operazioni nel corso del gioco

Accelerazione (tasto B)
Per accelerare tenere premuto il tasto B. La velocità, una volta raggiunto il massimo livello consentito, non aumenta più nemmeno continuando a tenere premuto B.

Balzo in avanti: per balzare in avanti premere ripetutamente il tasto B. È possibile saltare in avanti solamente per brevi tratti. Questa funzione è particolarmente utile in partenza, e quando si salta.

Movimenti (tasto direzionale←→)

Per cambiare direzione usare il tasto direzionale. Premerlo sulla destra per svoltare a destra e sulla sinistra per svoltare a sinistra.

Salti: Nel corso dei salti si può far chinare il personaggio in avanti o all'indietro. Premere il tasto direzionale verso il basso per sollevare la ruota anteriore della motocicletta e aumentare la distanza del salto. Premere il tasto direzionale verso l'alto per abbassare la ruota anteriore e diminuire la distanza del salto.

Colpi laterali (tasti L e R)
Si può derapare a sinistra e a destra per dare colpi di coda ad altre motociclette pur continuando a rimanere diritti in sella sulla propria. Premere il tasto L per colpi laterali sulla sinistra e il tasto R per colpi laterali sulla destra.

• I personaggi Modo, Limburger e Dr. Karbunkle non possono dare colpi laterali.

Inclinazione
Per inclinarsi a sinistra premere contemporaneamente il tasto direzionale e il tasto L.
Per inclinarsi a destra premere contemporaneamente il tasto direzionale e il tasto R.

Per Limburger, premere prima due volte rapidamente il tasto R (o L), e successivamente il tasto direzionale verso sinistra o verso destra.

Sollevamento della ruota anteriore (tasto B + tasto direzionale ↓)

Lungo il percorso si incontrano buche e altri ostacoli, che rallentano l'andatura se vi si passa direttamente sopra. Tenere alta la velocità sollevando la ruota anteriore per passare oltre.

• Questa operazione non può essere effettuata da Limburger e dal Dr. Karbunkle.
Limburger si inclina all'indietro se si preme verso il basso il tasto direzionale.

Si può usare questo comando anche per evitare di subire danni causati dalle bombe lasciate sul terreno.

Uso degli oggetti (tasto A)
Questo comando funziona solamente se si dispone di oggetti da usare.

Attacco (tasto Y)
Ogni personaggio attacca in modo diverso.

• Quando si gioca con Vinnie, premere una volta il tasto Y per farlo balzare in aria e premere poi di nuovo lo stesso tasto, mentre il personaggio è ancora in aria, per farlo attaccare.

Posizionamento di bombe (tasto direzionale ↓ + tasto Y)

Si possono posare sul terreno delle bombe come trappole per i personaggi che inseguono.

Salti
La distanza alla quale si può saltare dipende dall'entità della spinta e dalla velocità alla quale si sta viaggiando quando si salta.

Frenata (tasto X)

Frenata improvvisa (tasto X + tasto B, e lasciar poi andare il tasto X)
Per effettuare un frenata improvvisa, tenere abbassato il freno (tasto X) ed accelerare (tasto B). Lasciar poi andare il freno per poter effettuare una ripresa ad alta velocità.

Ritiro
Smettere di correre. Si può selezionare questa modalità dopo aver premuto il Tasto "start" per attivare la pausa.

Suggerimenti per il salto

Per riatterrare con la motocicletta senza perdere tempo, agire verso il basso e verso l'alto col tasto direzionale per mantenere la motocicletta in assetto rispetto al terreno.

Gara Principale

Nella Gara Principale possono competere uno o due giocatori .

Per completare la Gara Principale bisogna fare cinque giri di ciascun percorso. In ogni gara vi sono cinque percorsi, ciascuno su un tipo di terreno diverso. Per vincere tutte le manche è necessario completare tutti e cinque i percorsi.

Il numero di manche di una corsa dipende dal livello di difficoltà. Nel livello Facile vi sono tre manche, nel livello Normale cinque, e nel livello Difficile sei. Anche i percorsi divengono sempre più difficili a mano a mano che si avanza nelle manche della corsa.

Per ogni corsa si ricevono dei punti in relazione alla posizione ottenuta nella corsa stessa. I corridori che si trovano al primo, secondo e terzo posto di ogni manche, possono passare alla manche successiva. A seconda del piazzamento ottenuto, alla fine di ogni corsa si possono anche vincere soldi, oltre ai punti.

La posizione nella quale ci si viene a trovare al termine di una certa corsa influenza la posizione di partenza che si avrà per la corsa successiva.

Ogni personaggio dispone di un misuratore di cibo. Il misuratore rappresenta la quantità di barrette SNICKERS che sono state comprate. Ogni volta che si viene colpiti da un attacco o si cade in una trappola il misuratore di cibo diminuisce. Quando il misuratore scende a zero, il personaggio sarà così affamato da non riuscire a controllare la motocicletta. A questo punto il personaggio esplode. Dopo l'esplosione il personaggio rinasce, ma nel frattempo si sarà perso del tempo prezioso.

Attacco: Ogni personaggio attacca in modo diverso. All'inizio della corsa, il numero di attacchi disponibili è zero, ma al termine del primo giro gli attacchi cominciano a essere conteggiati e divengono utilizzabili. Il numero di attacchi possibili è inizialmente di tre, ma se il giocatore fa molti acquisti nei negozi, il numero di attacchi utilizzabili per ogni giro può salire fino a otto.

Se si attacca un avversario e lo si fa esplodere, oltre al normale premio per la gara si riceve anche un abbuono in soldi.

Se si termina una manche dalla quarta posizione in poi compare lo schermo del "Continue". Premendo il tasto "start" o il tasto B prima che il contatore giunga a zero si può ricominciare il gioco dall'inizio della manche che si stava correndo. Si continuerà a disporre degli stessi soldi e delle stesse attrezzature che si avevano all'inizio della manche, ma si perderanno tutti i punti guadagnati. Se il contatore giunge a zero il gioco ha termine, e compare lo schermo della parola d'ordine.
Le parole d'ordine compaiono sullo schermo alla fine di ogni manche.

Oggetti

Al termine di ogni giro si potrà ottenere un oggetto. Il tipo di oggetto viene scelto a caso, ma ognuno di questi aiuta il giocatore nel proprio sforzo di vincere la gara. Se si riescono a ottenere delle speciali barrette di SNICKERS©, il personaggio non sarà più soggetto ad attacchi di fame, e risulterà quindi invincibile per un certo periodo di tempo.

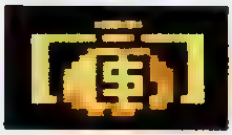
Terremoto

Ferma tempo

Partenza veloce

SNICKERS

Bonus

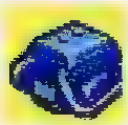


Aumento di potenza

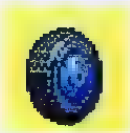
Si possono utilizzare i soldi guadagnati nella corsa per acquistare attrezzature per la motocicletta nell'apposito negozio. Per andare allo schermo del negozio selezionare la voce SHOP nello schermo dei preparativi.

Le attrezzature acquistate si conservano anche passando al percorso successivo o alla manche successiva. Memorizzando una parola d'ordine quando si interrompe il gioco, le attrezzature continuano a rimanere a disposizione anche quando si riprende poi a giocare.

Si possono acquistare quattro diversi tipi di attrezzature. Ogni tipo dispone di cinque diversi livelli di efficienza.



Motore
Aumenta il livello della velocità massima e la capacità di accelerazione.



Tiro
Aumenta il numero di attacchi a disposizione.

Pneumatico
Rende i pneumatici ancora più aderenti alla strada.

SNICKERS o altri cibi
Le gare alle quali si partecipa sono così intense che la minima distrazione, e specialmente la fame, può cancellare tutte le possibilità di vittoria. Per questo motivo i Topi in Motocicletta devono utilizzare tutti i soldi, così duramente guadagnati nel corso delle gare, per acquistare quante più possibili sbarrette SNICKERS ed evitare quindi gli attacchi della fame. Nel futuro le sbarrette SNICKERS sono diventate estremamente importanti per la loro capacità di eliminare la fame, ed è questa la ragione per cui sono tenute in così alta considerazione in questo gioco.

Battaglia in corsa

La battaglia in corsa è per uno o due giocatori. Lo scopo è quello di distruggere tutti gli altri personaggi e di riuscire a tagliare il traguardo finale della corsa ancora vivi. Bisogna quindi completare tutti i percorsi prestabiliti.

I percorsi sono gli stessi della Gara Principale, ma se si viene distrutti non sarà possibile rinascere e completare quel percorso.

Il modo in cui si attacca è lo stesso della Gara Principale, ma si dispone di tutti gli attacchi già sin dall'inizio della gara. Si possono ottenere soldi in abbuono se si riescono a ferire i nemici, facendoli poi saltare in aria.

Il giocatore rimasto vivo sino alla fine della corsa viene piazzato al primo posto, quello distrutto per ultimo viene a trovarsi al secondo posto, e così via. Se più di un giocatore è riuscito a tagliare il traguardo ancora vivo, quello che taglia il traguardo per primo si piazza al primo posto, il secondo al secondo, e così di seguito.

Se alla fine della corsa ci si trova piazzati al primo, secondo o terzo posto, si potrà passare alla corsa successiva. Se ci si trova invece in quarta posizione, o oltre, compare lo schermo del "Continue". Premendo il tasto "start" o il tasto B, prima che il conto alla rovescia arrivi a zero, sarà possibile continuare a giocare a partire dall'inizio della manche nella quale si stava correndo. Quando il conteggio giunge a zero il gioco ha termine e si ritorna allo schermo del titolo.

Come nella Gara Principale, anche qui di possono acquistare oggetti vari (esclusi i tiri speciali) al negozio.

Suggerimenti per vincere

Questi i suggerimenti per passare in testa!

1. Imparare bene l'arte di inclinarsi per gestire bene le curve.
2. Agire ripetutamente sul tasto di accelerazione (tasto B) per poter balzare in avanti quando si salta.
3. Usare gli attacchi e gli oggetti al meglio per il proprio vantaggio.

Una volta che si sarà presa confidenza con i percorsi, ci si potrà rivolgere a un amico per giocare insieme. Confrontare le proprie capacità con un rivale di valore è il miglior modo per valutare la propria abilità e divenire così il corridore Numero 1.

Allenamento

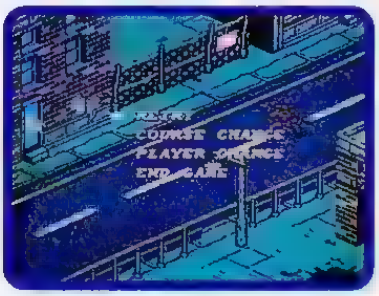
In questa modalità (per un solo giocatore) si può scegliere uno dei percorsi della Gara Principale ed esercitarsi a migliorare le proprie capacità di guida.

Schermo di selezione del percorso

Dopo aver scelto su questo schermo il percorso desiderato il gioco ha inizio.

In questa modalità può giocare un solo giocatore. Non vi sono avversari, e non si dispone né di oggetti né di attacchi da poter usare. Il tempo necessario per completare il tracciato viene visualizzato quando si taglia il traguardo al termine dei cinque giri.

Sullo schermo viene anche visualizzato il miglior tempo ottenuto per ciascuno dei percorsi della modalità di Allenamento. I tempi registrati vengono conservati in memoria sino a quando si spegne il Super Nintendo.



Al termine di un percorso, compare di nuovo lo schermo di selezione dell'Allenamento. Si può scegliere fra le seguenti voci:

RETRY: per esercitarsi di nuovo sullo stesso percorso.

COURSE CHANGE: per tornare allo schermo di selezione del percorso onde poter scegliere un altro percorso per l'Allenamento.

PLAYER CHANGE: per andare allo schermo di selezione del giocatore onde poter selezionare un diverso personaggio per l'Allenamento.

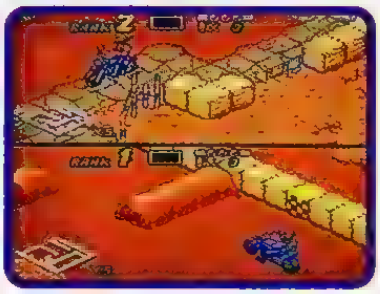
END GAME: per tornare allo schermo del titolo.

Gara a Due

In questa modalità (solamente per due giocatori) si sceglie uno dei percorsi della Gara Principale e si compete con un altro giocatore.

Schermo di selezione del percorso

Il gioco ha inizio subito dopo aver selezionato, su questo schermo, il percorso desiderato.



La Gara a Due è sostanzialmente simile alla Gara Principale. Si sceglie un percorso, e vince chi riesce a completare i cinque giri e a tagliare il traguardo per primo.

Non vi sono oggetti a disposizione.

La motocicletta 1P (Giocatore 1) corre nella metà superiore del teleschermo e la motocicletta 2P (Giocatore 2) nella metà inferiore.

Terminato uno dei percorsi, ricompare lo schermo di selezione della Gara a Due. Si può scegliere fra le voci seguenti:

Ciò viene visualizzato sulla sezione dello schermo del giocatore perdente.

RETRY: Per esercitarsi di nuovo sullo stesso percorso.

COURSE CHANGE: Per tornare allo schermo di selezione del percorso onde poter scegliere un altro percorso per la Gara a Due.

PLAYER CHANGE: Per andare allo schermo di selezione del giocatore onde poter selezionare un diverso personaggio per la Gara a Due.

END GAME: Per tornare allo schermo del titolo.

• La velocità del giocatore può essere modificata nello schermo delle opzioni.

Note sui circuiti

Nella Corsa principale vi sono in totale 30 percorsi, localizzati in una grande varietà di luoghi e con diversi tipi di terreno, per rendere la corsa piena di azione e quanto più interessante ed affascinante possibile.

I cinque principali tipi di percorsi sono:

① **CITY:** corsa in paesaggi urbani di autostrade e grattacieli.

② **ISLAND:** Corsa in velocità da un'isola a un'altra, in un ambiente tropicale.

③ **SEWERAGE:** per sperimentare l'emozione di una corsa in scure gallerie sotterranee piene di trappole.

④ **CIRCUIT:** percorsi pieni di azione, realizzati in uno stadio.

⑤ **FORTRESS:** percorsi realizzati all'interno di una sorvegliatissima fortezza di acciaio, dove la lotta per riuscire a raggiungere il traguardo è acerrima.

Una manche termina se si riescono a compiere cinque giri di un certo percorso. Vi sono tre manche nel livello Facile, cinque nel livello Normale, e sei nel livello Difficile.

Note sui giocatori

Caratteristiche delle motociclette

Ogni personaggio ha un diverso tipo di motocicletta. E per ogni motocicletta velocità, accelerazione e caratteristiche di manovrabilità sono diverse.

Velocità: la massima velocità raggiungibile con quella motocicletta.
Accelerazione: il tempo necessario perché la motocicletta raggiunga la massima velocità possibile, dal momento in cui si preme l'acceleratore.
Aderenza: le caratteristiche di presa nelle curve.

I punti di forza e i punti deboli di ogni motocicletta sono i seguenti:

	Velocità	Accelerazione	Aderenza
Throttle	▶▶▶	▶▶▶	▶▶▶▶
Modo	▶▶▶▶	▶▶	▶▶▶
Vinnie	▶	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶
Limburger	▶▶▶▶▶	▶▶▶▶▶▶	▶
Grease Pit	▶▶▶▶▶▶	▶	▶▶
Dr. Karbunkle	▶▶	▶▶▶▶	▶▶▶▶▶

Attacco

La motocicletta di ciascuno dei personaggi può portare un diverso tipo di attacco.

Throttle:	**Tornado**	Lancia i nemici in aria.
Modo:	**Colpo Bionico**	Un terribile tamponamento che ferisce gravemente i nemici.
Vinnie:	**Stella Cadente**	Solleva la motocicletta a mezz'aria e la scaglia ad altissima velocità verso il basso, colpendo gli avversari.
Limburger:	**Raggio Plutarchiano**	Congela i nemici con una formidabile scarica di energia.
Grease Pit:	**Fucile Sparagrasso**	Spruzza del grasso sui nemici e li fa sciogliere.
Dr. Karbunkle:	**Raggio Mutante**	Trasforma i nemici per un certo periodo di tempo in "Fred il Mutante".

Peronaggio e profilo della motocicletta

Throttle
Il lucidissimo leader dei Topi in motocicletta. La sua moto è molto stabile e prende assai bene le curve.

Modo
Un Topo in motocicletta di incredibile potenza. Corre sempre corse difficili, saltando in aria per effettuare curve strettissime, e tormenta i nemici con potenti attacchi.

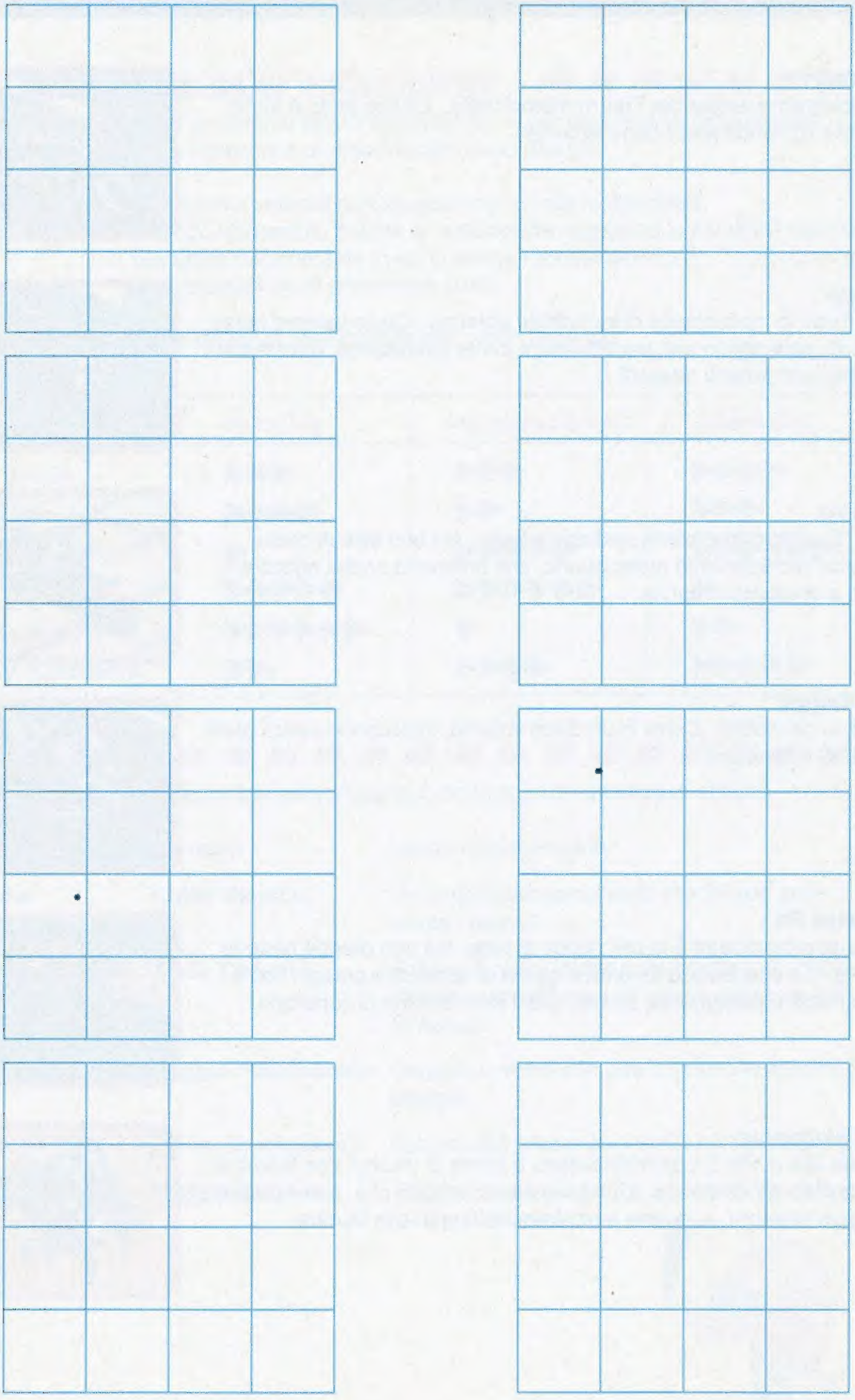
Vinnie
Un Topo in motocicletta spiritoso e agile. Ha uno stile di corsa veloce, tecnicamente molto buono, che comporta anche attacchi in volo e derapate in curva.

Limburger
Il capo dei cattivi. Corre in un disco volante, attaccando senza pietà in tutte le direzioni.

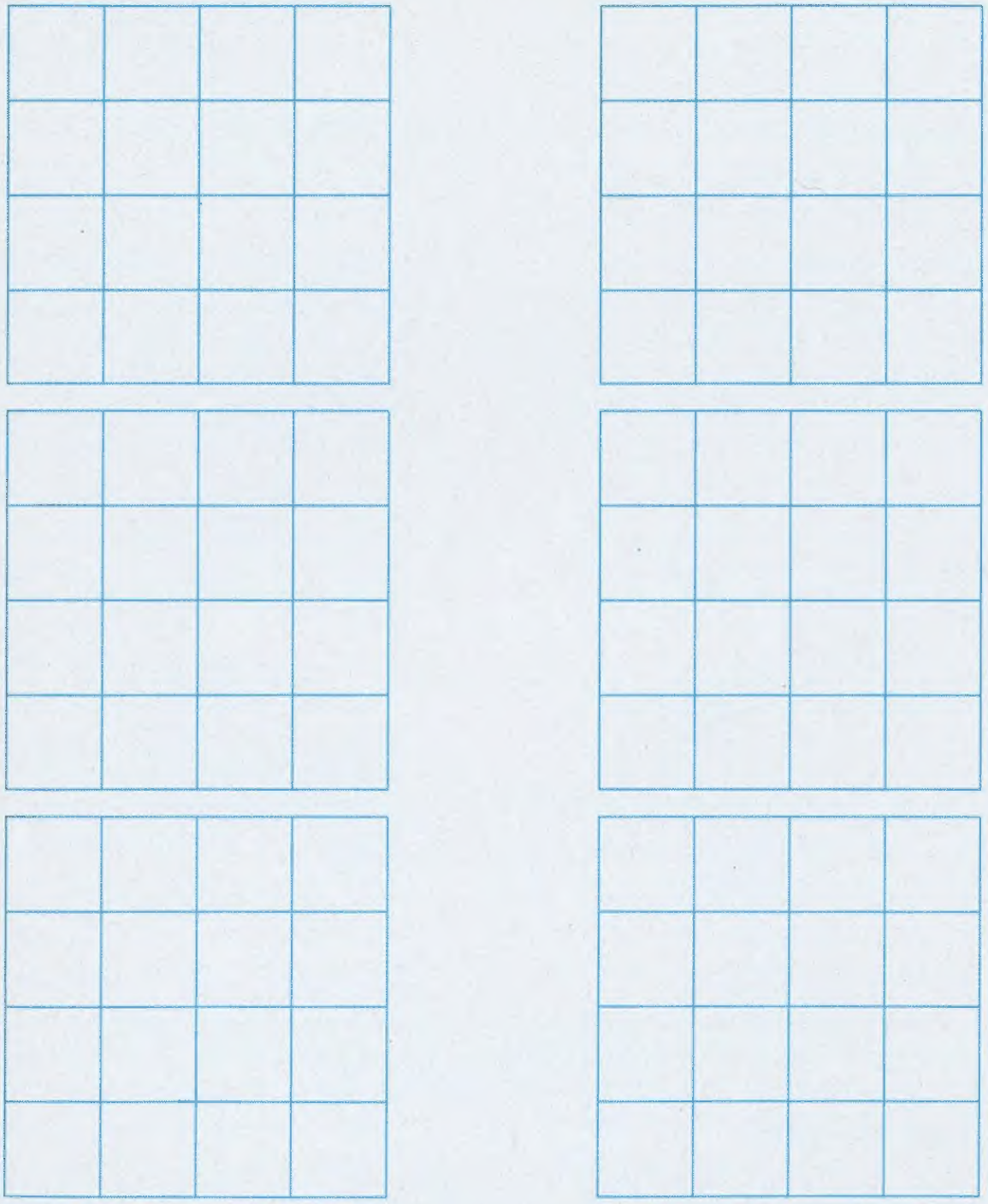
Grease Pit
La sua motocicletta è la più veloce di tutte, ma non prende bene le curve. La sua tecnica favorita è quella di spruzzare grasso, con il suo Fucile Sparagrasso, su tutti quelli che cercano di superarlo.

Dr. Karbunkle
Siede alla guida di una motocicletta a forma di insetto, con tentacoli, progettata da lui stesso. Uno scienziato malefico che, con il proprio Raggio Mutante, si diverte a trasformare la gente in Mutanti.

PASSWORD



PASSWORD



CE

Nintendo®

Prodotto da: KONAMI CO., LTD.

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETA INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**
POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT
© 1994 "BIKER MICE FROM MARS" AND ALL OTHER CHARACTER NAMES AND THE DISTINCT LIKENESS THEREOF ARE THE TRADEMARKS AND COPYRIGHTS OF BRENTWOOD TELEVISION FUNNIES, INC. AND ARE USED WITH PERMISSION.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON